PREMIER MAGAZINE DES JEUX DE SIMULATION,



## **Figurines**

- -des Nains et des Elles
- -le 15mm napoleonien

## Jeux de rôle

3 scénarios: AD&D, RuneQués Réve de Dragon

M 3168 - 43 - 25,00 F

## JEUX DE BISTROT: A CONSOMMER SANS MODÉRATION.



N° 1 DE LA PRESSE DES JEUX DE REFLEXION





#### CASUS BELLI Nº43

Publié par Excelsion Publications 1 me de la Boume, 75415 Ponis Capes 08 -Tél: 45.63.01.02.

Périodicité : bimestrieve. Depot lago: Ter trimestre 1988, N'SoutSTT, Commission portions NSS 264 Copyright CASUS BELLI 1988

#### DIRECTION ADMINISTRATION

Président : Josephes Duge Directeur General : Paul Dussix Directeur Adjoint Dept-Fleme Securo-

Directour Financier Jazzaum Benar Directeur Commercial Publicité : Olivier Heuze.

#### REDACTION

Rédocteur en cher Didier Guiserix, pssisté de Jeon Bolczesos et Pierre Rosentha

Secrétoire de responson : Agnés Pernelle.

Maquettiste : Agnès Fernelle.

Illustrateurs - Rolland Bartheletty, Véronique Séne, Xovier Duvet, Didier Guiserix, Florence Magnin, Thierry Ségur, Stephane Truffert, Flerre Olivier Vincent.

#### SERVICES COMMERCIAUX

Marketing of Developpement : Roger Goldberger

Suson Trameur.

Vente ou rumino : Jeon-Chorles Gueroulf, assiste de Nadine Mayorga. Réassons et modifications : Terminal E 91. Telephone Went - 05.43.42.08 (réservé oux depositoires de presse).

Relations extensures Michèle Hilling.

PUBLICITE

Isabelle Biorchard- 5 rue de la Bourne, 75415 Pone Cedex 06, Tel : 45.63.01.02. Excelsion Publications S.A., copital social : 2 294 000 F, during 99 ans. Principoux ossociés: M. Jocques Dupuy, Melle Yveline Dupuy, M. Poul Dupuy. Imprimerie SAIT- Tel : 30.50.40.90.

La rédaction n'est pas responsable des manuscrits ou des dessins non solicités. De tels documents ne sont pas rétournes.

A propos des jeux cités en référence dans nos scénarios : Rêve de Dragon est édité par la NEF, RuneQuest V.F est édité par Oriflam, AD&D V.F est édité par Transecom.

	WARGAMES: JOUEZ	PLUS SOUVENT	
	Comment vous apprendrez,		68
	Jouer à deux tout seul Jean-Baptiste Dreyfus	Etre Napoléon et Wellington à la fois	70
-	Vite facteur! La guerre n'att	end pas  Jouer par correspondance.	72
	Ah, les solos, y m'ont eu !!! Jean-Michel Rubio Nevado	Les jeux existant en solitaire.	75
	CASUS +  BD: Le temple maudit de D'um B'o  Pierre-Olivier Vincent et Bruno Chevalier		43
	Carte: Championnat de wargame Joe Casus et les autres	1988 (1re moitié)  La suite au prochain numéro.	44
	SCENARIOS  Rêve de Dragon : Rêve d'escargot  Denis Gerfaud	Surfout calme et prudence : ne pas s'en	38 fult
	RuneQuest : la peur dans les collin Guillaume d'Orbeville	- All the and telephone	<b>52</b>
•	AD&D niveau 3-5 : L'héritage Denis Beck	Intrigue à double détente pour une mémoire perdue.	58
•	F.A.R 90 : Menace sur Ingelstad Pierre Gioux	et des propositions de simplification.	80
	CRITIQUES  RuneQuest  Frédéric Blayo  Patton's best  Jean-Michel Rubio Nevado  Ludotique  Androides Dissociés	Un des jeux les plus attendus de l'anné Faites comme Patton : blindez-vous Jeux de rôle et wargames sur micro.	30 ée. 78 86
	Bâtisses & Artifices : La maison de Brigitte Brunello Devine : la divine écluse Fwouinn le parcheminé Métalliques : Des Nains et des Elfe	La plus belle maison de Laellth?  L'écluse du lac Altalith.	32 36 64
	Maniak & Frédéric Bassot  Figurines : Le 15 millimètres  Jean-Jacques Petit	Qui est beau et qui est intelligent?  Passer l'Empire du 25 au 15 mm.	82
	Nouvelles du Front Inspirations Têtes d'Affiche Kroc le bô Petites annonces Couverture	Calendrier, clubs, potins Ciné, BDs, bouquins SF. Les nouveaux jeux déballés. BD de Chevalier Ségur. Elle est belle ma petite annonce l Denis Boras.	6 18 24 66 88

Notre beau bulletin d'abonnement est en page 54 Ce serait vraiment dommage de ne pas en profiter...

Ce numero n'est complet qu'avec un encart publicitaire des éditions Glénat situé au milieu de la bande dessinée centrale.



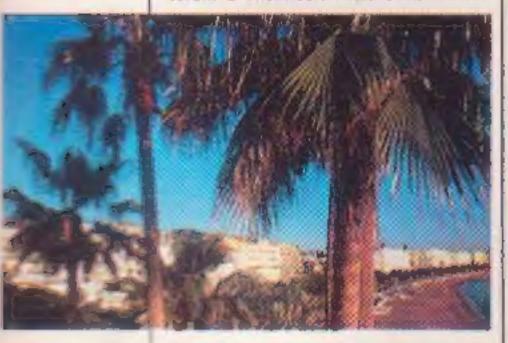


## Présent

#### Cannes

6/14 février

Cette belle ville organise son 3e festival international des jeux de l'esprit. Comme toujours, les échecs, le bridge, le scrabble, le tarot, etc... y seront à l'hanneur. Mais cette année



Après les animations a grandeur mature » en semaine, le week-end des 13-14/2 devrait être plus spécifiquement a tournois et démos jeux de rôle ». Nous y serons.

verra quand même une introduction clus « afficielle » des jeux de rôle. Le 7 se déroulers un grandeur-nature sur le thême « années foiles à Cannes » et les 13,14, un triathion de jeux de rôle. Des associations de la région seront là pour vous accueillir et vous conseiller, ainsi que les rédocteurs en chef de quelques prestigieux magazines de jeu.

#### Coupe de France Empire

Eliminatoires

« Ne désespèrez pas, les paules sont établies, mais toutes les listes d'armées ne sont pas encare arrivées. Encare un peu de patience et vaus recevrez le tout (liste de vas adversaires avec leurs listes d'armées, réglement et fauilles de rencontre). Vous avez environ 6 semaines pour finir 3 parties, les demiers résultats devront parvenir aux organisateurs avant le 10 mars. Bon courage à tous. « C'était un message de Jean-Jacques Petit.

#### Avenir

#### Vitrolles

20/21 février

Le JETDOR 88 promet d'être une belle cuvée avec plus de 150 joueurs représentant 26 clubs. Au programme le 20 : tournois de AD&D, Cthulhu. Le 21 : tournois de JRTM, Chill, James Bond, AD&D, Stormbringer, Paranoïa. Les deux soirs, animation de semi-réels (pour grandeur nature, comme ils disent dans le sud) concoctés par ARIA. Quant oux heureux qui peuvent aussi rester le lundi, ils pourrant profiter de la journée pour participer à des démonstrations, découvrir les fanzines, voir l'expo BD, rencontrer des créateurs, etc.

#### Trinité Port-Houët

20/21 février

Premier tournoi des jeux de simulation historiques en Bretagne, organisé par la Guilde de Bretagne et Les Gardiens de la Flomme. On jouera aux wargames et aux figurines Antique ou Empire. Inscription sur place, à la salle de Sport. Pour plus de renseignements, téléphonez à Patrick Guiné : (16) 99.52.78.18.

#### Viry Châtillon

20/21 février

Le club Lépreux Chevaliers organise un tournoi AD&D (premier jour), ADC (second jour). On s'y inscrit par équipe de S ou en individuel (les maîtres sont e fournis e). Renseignements et inscriptions auprès de Corinne Cloche, 36 avenue Germaine, 91170 Viry-Châtilion ou de la boutique Cellules grises, centre commercial Evry 2, Place de l'Agara, 91000 Evry. Tél : (1) 64.97.81.74. En ce qui concerne le tournoi, il aura lieu à la Salle des Fêtes, MPT 12 place René Coty, 91170 Viry-Châtillon, tél : (1) 69.05.78.29.

#### **Bouffemont**

21 février

Les Forgerons de l'Epée organisent un tournoi Rêve de Dragon, dans le cadre des Monolithes 88, avec la présence de Denis Gerfaud, créateur du jeu. Cette charmante ville se trouve à 25 minutes de Paris par la Gare du Nord, ce qui n'est pas lain pour y voir Casus Belli, Ludodélire et la librairie Machet remettre des prix. Renseignements de 19h à 20h30 au (1) 34.69.85.33 (Manu) au au (1) 39.91.21.49 (Eric).

#### **Paris**

27 février

Belphégor Association et Les Seigneurs de l'Astrolabe organisent la 4e journée ludique de l'Astrolabe de 9h30 à 19h à l'université de Jussieu. Tournois d'AD&D, Rève de Dragon, RuneQuest, JRTM, Diplomacy, Air Force et Super-Gang. Renseignements auprès de Belphégor c/o Sébastien Crozier, 119 rue Lecourbe, 75015 Paris. Tél : [1] 64.68.42.13.

#### Grenoble

27/28 février

La première coupe de la Fédération française de Jeu d'Histoire (FFJH) se déroulera à la ferme Heurard, centre socio-culturel, 8 rue Joseph Martin, 38180 Seyssins, près de Grenoble. Renseignements auprès d'Alain Bérard. Tél : (16) 76.25.70.37.

#### Evry

5 mars

Tous les pieds poilus sont invités à rejoindre les Habbits du Pré Vert pour leur tournei annuel à la maison de quartier Jacques Prévert, 91000 Evry. Au programme : Starmbringer au L'appel de Cthulhu, plus un concours de figurines organisé par la boutique Cellules Grises, Tél : (1) 64,97,81,74 (Cellules Grises) au (1) 64,57,47,87 (Philippe Raphaël).

#### Compiègne

7/12 mars

Si vous passez par l'Université de Technologie de Compiègne, allez danc les voir, ils arganisent un **killer** durant cette période.

#### **Toulouse**

12/13 mars

Le club de jeux de rôle de l'INSAT organise un tournoi de AD&D, JRTM, Paranoïa, Pendragon et Appel de Cthulhu. Prenez contact avec Bruno Gillet, chambre 430 R2, INSA av. de Rangueil, 31077 Toulouse Cedex.

#### Ville-d'Avray

20 mars

La confrérie Boucherie Intellectuelle, qui n'a rien à voir avec le rock'n roll, organise un grand tournal de AD&D, Appel de Cthuihu, Rêve de Dragan, JRTM, Bitume, Pendragan, Cry Havac et Diplomacy. Pour tout renseignement, téléphonez à la MJC de Ville-d'Avray, (1) 47.50.37.50.

#### Metz

23/26 mars

La Ligue Française des Jeux de Simulation et de Rôle (LFJSR) organise au centre Saint-Jacques une rencontre entre éditeurs, créateurs et joueurs. De très nombreuses démonstrations de jeux connus ou très peu connus aurant lieu. Renseignements à la LFJSR, 19d rue des Vosges, 57000 Metz.

## Nouvelles du Front

#### Laval

#### 26/27 mars

La boutique Le Bilboquet, en collaboration ovec l'association Atemporels de Rennes, organise un week-end ludique à la F.J.T de la Mesierie. Durant les deux jours, tournois et initiation à SuperGang et Blood Bowl, Samedi soir, grandeur nature « Années 20 et prohibition à Chicaga » plus concours de peinture de figurines ; dimanche, killer, Renseignements à la boutique, tél : (16) 43.53.06.01.

#### **Paris**

#### 26 mars/4 avril

Eh oui, il est de retour le 3e Salon National des Jeux de Réflexion, toujours à la Parte de Versailles, mois durant les vacances scalaires cette fois-ci. Dans notre prochain numéra vous trouverez le programme complet, mais en voici déjà un avant goût :

#### • 5e Championnat de France de Wargame.

Il se déraulera en six manches sur le jeu Les Aropiles (voir Cosus Belli nº41) les samedi 2 et dimanche 3 avril. Les protagonistes utiliseront la carte parue dans le nº41, ainsi que celle paraissant en deux morceaux dans les nº43 et 44. L'inscription se fait en envoyant un chèque de 66 Frs accompagné d'une fiche comportant vos nom, adresse et téléphone, ainsi qu'une enveloppe timbrée, libeliée à vos nom et adresse à : Casus Belli, Championnot warpame, 5 rue de la Baume, 75008 Paris. Nous vous renverrons des billets d'entrée pour les deux jours au solon, ainsi que le réglement du tournoi.

● Jeux Descartes, qui gime monier la langue française, nous signale ces manifestations : tournai de l'Appel de Cthulhu, taurnai de Légendes, 2ème tournai d'Armada, 1ère joute de Junta, 1er casque d'or de Blood Bawl, 1ère championnat de France de Suprématie,

Ler championnat intergalactique de Rencontre Cosmique et toumai de Paranola. Paranolaque Descartes ?

e Côté Ludodélire, tournal de SuperGang les 26 et 27, de Full Métal Planète le 1er au soir, et Rêve de Dragan le 29.

• Il est trop tard pour s'inscrire, mais venez donc voir quand même les superbes parties de la finale du championnat des jeux d'histoire avec figurines sur les périodes antique et médiévale, les 26 et 27 mars.

■ Vive les Bretans. A l'occasion du salon, la Guilde de Bretagne organise un voyage en direction de la capitale (départs de Brest, Morlaix, Saint Brieuc, Quimper, Lorient, Vannes et Rennes) pendant le week-end de Pâques (3 jours). Renseignements et inscriptions auprès de Dominique Franc. Bat. M3, App. 17, 2 rue du Béarn, 29000 Quim-

● Parisnola. Inscrivez-vous au salon les 26 et 27, pour participer à un grandeur nature de SF bien particulier. L'Ordinateur contrôle Paris et a décide de faire sauter la capitale (ce qui ne seroit pas une mauvaise idée, vu les bouchons). Votre mission, l'en empêcher... Vous aurez à vous embusquer et à jouer dans Paris jusqu'au 2 avril, date limite de reprogrammation de l'Ordinateur.

• Belphégor Association recherche pour les tournois et les démonstrations du salon, des maîtres de jeu pour : Stormbringer, RuneQuest, Hawkmoon, Cthuihu, Paranoïa, Légendes (Vallée des rois), Rêve de Dragon, AD&D. Tous renseignements à Belphégor c/o Sébastian Crozier, 119 rue Lecourbe, 75015 Paris. Tél : (1) 64.68.42.13.

#### Gradignan

#### 2/6 avril

La Guilde des Mammouths Maudits organise les **Stratèges 88**. Au programme des tournois de AD&D, Cthuhu, JRTM, SuperGang et le tournoi des Stratèges, qui parte sur Les 3 mousquetaires, Heraclios et Diplomacy. Il y aura aussi de nombreuses demonstrations de figurines historiques avec Les Centurions du Sud-Ouest. Renseignements et inscriptions à la MJC de Gradignan, Stratèges 85, 8 avenue Jean Larieu, 33170 Gradignan. Tel : [16] 56,89,17,12.

#### Taverny

#### 3/10 avril

Le club de jeux de rôle de la MJC organise un tournal de Blood Bowl les 3, 4 et 10 avril, ainsi qu'un tournal de diplomatie le 10 avril, Rendezvous de 8h à 19h à la MJC, Square George Vallerey, 95150 Taverny. Tél : (1) 39.60.48.49 le samedi aprés-midi au demandez Philippe au (1) 34.14.55.48.

#### **Béziers**

#### O morel

L'association des Stratèges cathores, de la caserne St Jacques, organisent un tournal d'AD&D. Renseignements auprès de Christian Daure, 1 allée J.Garrigues, 34500 Béziers.

#### Wéris (Belgique)

#### 15/17 avril

grandeur nature celtique, ouvert aux 14-19 ans. Wéris se situe dans la commune de Durbuy, dans les Ardennes belges. C'est le Karnak belge, avec ses 500 Ha boisés et sa trentaine de menhirs et dolmens. Tout commencera dans le calme village d'Aratorix... Renseignements à la Guilde des Fines Lames, ASBL « la ferme », 1 avenue du parc. 4920 Embourg, Belgique. Tét : 041/65.69.83 ou 086/47.73.93.

#### Morlaix

#### 23/24 avril

La Guilde des Egorgeurs de Trolls organise le 2e tournoi de jeux de râle de l'Ouest. Au menu : JRTM, Cthulhu, AD&D, Maléfices, plus un concours de figurines. Retrauvez donc la Guilde de Bretagne, dans une abbaye du XVIème uècle. Renseignements : Emmanuel Prignan, 7 rue des Glycines, 29210 Mortaix. Tél. (16) 98.88.46.44.

#### Chatenay--Malabry

#### 14/15 mai

La Guilde des Aventuriers arganise le grand tournal & des Aventuriers à l'Écale Centrale, sur Rolemaster, L'appel de Cthulhu et AD&D. Renseignements auprès d'Yves Duquesnoy, Résidence des élèves de l'Écale Centrale, chambre F023, av. Sully Prudhamme, 92295 Chatenay-Malabry Cedex.

#### Vacances d'été

#### Evasion Vacances Aventures

(E.V.A) organise 3 types de séjours, chocun se déroulant du 7 au 27 juillet, ou du 3 au 23 août, destiné à des jeunes de 14 à 17 ans.

Le premier se passe en Cornovailles (Grande-Bretagne) et propose de l'équitation, des combats médiévaux, des jeux de rôle, du grandeur noture, etc... Le second vous fera marcher le long du G.R.S, de Thanons à Fay, tout en pratiquant des jeux de rôle aux étapes.

Et enfin le troisième vous fera voyager en train sur toute l'Europe, à la recherche d'un mystérieux malfaiteur, avec un photographie comme seul indice.

Pour tous renseignements (incriptions, coûts, détails...) contactez E.V.A. 28 boulevard de l'hôpital, 75005 Paris. Tél : (1) 43.37.59.59.

## Passé

#### **Paris**

#### Sous le regard de Lasalle

a première Convention nationale de Jeux d'Histoire Premier empire s'est donc déraulée dans le cadre prestigieux du salon d'honneur de l'Hôtel des Invalides, organisée par Jean-Jacques Petit (Fer de Lance) et Frédéric Varga (Musée de l'Armée).

Les clubs les plus actifs se sont retrouvés à cette occasion : citons l'AMM (Grenoble), le Boute Selle (St-Germain), les Chaotiques Avertis (Issy-les-Moulineaux), les Chevaliers de St-Gilles (Toulause), les clubs de Metz, Meudon, Noisy-le-Grand et Reims, les Dragons du Val-Maubué (Noisy), le Fléau d'Acier (Levallois), les Grandes Compagnies de l'Est Parisien, le Gribeauval (Phalsbourg), les Immortels de Paris-Ouest et pour finir un club belge : First Crusade. Toutes les tendances de notre hobby étaient représentées : figurines randes-bosses en plamb de 5, 15 au 25 mm, randes-bosses plastique 20mm (Esci/Airfix), plats d'étain 20mm (3 tables !) et même des escadres au 1/1200ème pour recréer les duels et les abordages des vaisseaux d'anton.

Notez que 10 règles différentes (dont 2 navales) ont été présentées sons aucune rivalité stérile, au contraire les démonstrations ont donné lieu à des échanges constructifs : les partisons du combat de masse -10.000 figs sur la table- ont donc côtoyé les tenants du combat « tactique » à 100 ou 200 figurines. Ce fut également l'occasion de la toute jeune Fédération Française de jeux d'Histoire de contacter de nombreux amateurs et clubs dont elle ne connaissait pas l'existence.

Il faut quand même reconnaître que les







du 6 au 14 Février 1988 PALAIS DES FESTIVALS

BRIDGE (200.000 F de prix)
ECHECS (150.000 F de prix)
SCRABBLE (100.000 F de prix)
BACKGAMMON - DAMES - TAROT - GO
JEUX DE RÔLES...
(Nombreux prix et lots)

Tournois - Championnats - Animations - Stands - Spectacles Stages - Démonstrations - Initiations - Défis - Théâtre - Concerts

> Sous l'égide de la C.L.E. (Confédération des Loisirs de l'Esprit) et des Fédérations des jeux concernés.

Tous renseignements: programme complet, dotations, inscriptions, forfaits hôteliers (à partir de 95 F par personne), transports (30% de réduction auprès de la S.N.C.F. et de Air Inter);

Direction Générale du Tourisme de Cannes Esplanade Président Georges Pompidou - La Croisette - 06400 CANNES Tél. 93 39 01 01



AIR INTER



Logo Design Lonsdate - Reproduction Intendite.

participants du taumoi 25mm -règles « Les Aigles »- ont un peu souffert lors de ce week-end. Une foule compacte s'est en effet bousculée autour des tables, et prendre la bonne décision au bon moment dans un tel chahut n'était pas des plus faciles.

Mais quel public l'Enthousiaste, curieux. Personne ne s'attendait à une telle foule : on peut sans se tromper dire que cette convention, exclusivement consatrès originaux Tirailleurs corses de Gilles Boué et le Leib-bataillon de Brusnwick (1815) complétent le quatuor de tête du 25mm. En 15/20mm, honneur à Marcel Houduse pour son régiment de Cuirassiers en plats d'étain, (re) Gilles Boué pour sa batterie à pied prussienne (1807), (re) Michel Gauthey pour ces lanciers polonais de la garde et Dominique Morival pour son 22ème foot.



Invalides : le jeu d'histoire dans un lieu d'histoire. L'évenement valait blen de jouer dans des conditions loin de la tranquilité d'une salle de club...

crée au Jeu d'Histoire, est la plus importante jamais réalisée en france. L'entrée étant gratuite, le seul point de repère que nous ayans est le nombre de visiteurs qui ont profité de leur passage pour aller faire un petit tour au Musée des Invalides : plus de 2000, quatre fois plus qu'à l'accoutumé!

faute de place, le tournoi ne regroupa qu'une douzaine de participants : les Prussiens de Pascale Vivier, par ailleurs tenant de la Coupe d'Europe Empire, emportèrent le première coupe « Austerlitz » : les Saxons de Michel Ouali et Jean-Christophe Raguet s'actroyant les places d'honneur. Les inattendus Bavarais de Denis Costopoulos prenant la quatrième place. En fait, la surprise est venue de l'absence de ce carré d'as des èpouvantails habituels : les armées françaises, russes ou anglaises.

Dans le même tamps, les spécialistes du pinceau se sont amicalement affrantés lors d'un concours de figurines peintes : le ler bataillon du ler Chasseur de la Garde Impériale de Michel Gauthey a obtenu tous les suffrages en 25mm ; la jeune Clara Petit s'est trouvée toute surprise de recevoir le deuxième prix pour son 19ème Dragon en 1805. Les

Sous l'immense portrait de Lasalle, premier cavalier de l'Empire, le général Boisseou, directeur du musée de l'armée, remit aux gagnants les nombreux lots afferts par jeux Descartes, Prince August et Casus Belli. Comme vous l'avez compris, ce fut « une bien belle convention comme on aimerait en voir plus souvent l.». Et dévant le succès de cette opération, il semble que vous pouvez d'ares et déjà prévoir un déplocement à Paris pour la fin de cette année.

J.Ph. Imbach

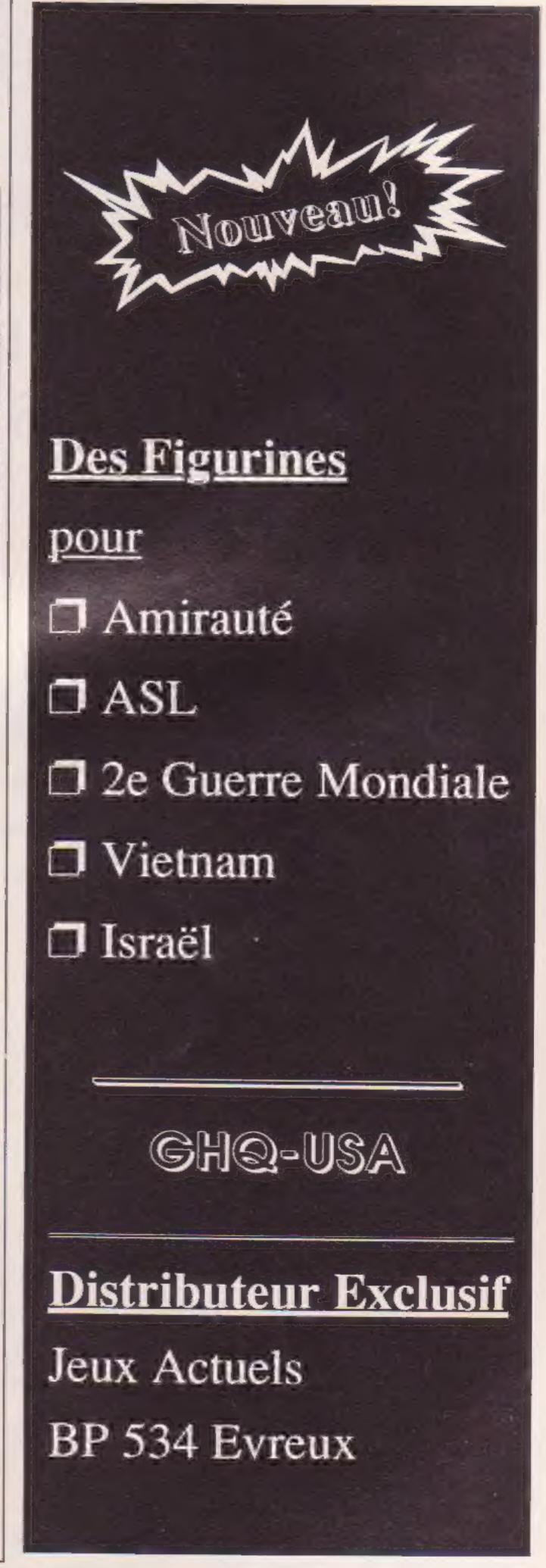
#### Champs sur Marne

Terminator à Brocéliande

Vier, à Brocéliande, qui est l'un des rares clubs, avec Nantes qui viendra juste de tenir sa « Manu » annuelle quand vous lirez ces lignes, à organiser des manifestations de jeu sans tournois. Une formule très

Autant de joueurs que dans un autre après midi de tournoi, sauf qu'il s'agit d'initiations et qu'il est trois heures du matin l





## JETDOR 88

CONVENTION NATIONALE DE JEUX DE RÔLES

TOURNO

20-21 FÉVRIER 1988

EXPOSITION - JEUX LIBRES - CRÉATEURS

## 22 FÉVRIER 1988 VITROLLES B.-du-Rh.

COLLÈGE SIMONE DE BEAUVOIR - PARC DU GRIFFON



20 FÉV. ADVANCED DUNGEONS & DRAGONS.
APPEL DE CTHULHU - SEMI. RÉEL CONTEMPORAIN.

21 FÉV. M.E.R.P. - CHILL - J. BOND - AD & D. PARANOÏA STORMBRINGER - SEMI, RÉEL MÉDIÉVAL.

DEMANDEZ VOS DOSSIERS D'INSCRIPTION A :

Maison Pour Tous - Centre Culturel G. Sand - B.P. 151 - 13127 Vitrolles - Tél. : 42.89.80.77 Inscription au plus tard le 12/2/88

-- VOYAGEZ AVEC AIR INTER -avec la participation de : Casus Belli • Œuf Cube • TSR Transecom • Jeux Descartes • Schmidt France
Rexton • Deesse • Dragon Radieux • Chronique d'Outre-Monde • Aphaïa
Gallimard • Hachette • Dargaud • Albin Michel • Centre E. Leclerc • Crédit Agricole • Orangina

#### Sixième championnat de France de Krisgspiel 1er empire 1987

Maître de l'Empire

venus de 12 clubs, sur 501 bota lles rangées. Si vous voulez participer au tournai cette année, écrivez à Domin que Mane, 126 rue Mazenod, 69003 Lyon, Quant au grand vainqueur 87, il sagit de J.F. Gabiion, du club K.R.A.C.

#### Noisy-le-Sec

Les sous-doués

a ctub des Sous-doués de la pleine lune à fait jouer, durant les mercre-dis de ,anvier, une quête respectant les règles de AD&D, à pas moins de 30 joueurs, avec une moyenne de 10 n veaux par tête. On ne sait pas ce quiss y ont fait, mais il y avait certainement de quai reproduire une dizaine d'Hiros hima...

#### **Barcelone**

Con mucho gusto

u 5 au 8 décembre, ont eu lieu à Barcelone (es « llème Jornados de Juegos de Estrategia, Simulación y Rol », organ sées par Ludocenter avec la collaboration des deux revues existant en Espagne, Troll et Lider, ainsi que de Jocs International, importateur de la gamme Avalon Hill en Espagne Cette manifestation, qui a accueilli entre 200 et 400 personnes par jour, avait essentialiement pour but de faire connaître la jeu de rôle et le jeu « thématique » (i.e. les teux sur ploteau en générai) dans un pays ou le plus gros de l'activité ludique, mis à part les échecs trout le monde soit maintenant où se



trouve Seville), est axé sur les wargo-

Le programme était plutôt charge, ovec, outre les habituels tournois de eux de toutes sortes, una ludothèque ouverte au public, des démonstrations de jeux (Moléfices, entre autres), des tables rondes (ovec la participation d'Alain Ledoux, rédacteur en chef de 185), une conférence sur les jeux de rôle grandeur nature (par les membres de Paradoxes), une exposition de jeux, de figurines peintes, etc, etc... Le tout dans un superbe environnement « high-rech » dans la ville qui abritera en 1992 les JO d'été

Pour ctôturer les réjouissances, la revue Troll à décerné une sèrie de prix : Meilleur jeu de rôle : L'appel de Citalho

Merieur module édité : Les masques de

A aube bartares et paysa s're voites arrivent en vue du l'amp retran he romain

#### Migration barbare

Souffle glacé

ne troupe de borbares vient de franchir le Grand Fleuve, à Rupt-devant-Saint-Mihiel, le di manche 27 décembre. Ils sont débrail lés, hétéroclites, à pied et à cheva is ont froid, ils n'ont pas encare foim... S'ils savaient le chemin qui les mênera à Lahaymec, Woimbey au Thillombois peut-être seraient-ils découragés. Mais l'appel de l'aventure est trop fort et ils braveront les Galio-Ramans.

THE RESERVE AS A R

SECOND TOURNOI MORLAISIEN DE L'OUEST

23/24 AVRIL 1988

Régions concernées :

- Bretagne
- Normandie
- Pays de Loire
- -- Centre
- Paris

4 tournois en 1 dans une abbaye du XVI<sup>®</sup> siècle:

AD&D, Maléfices, l'Appel de Cthulhu, JRTM et concours figurines...

Renseignements et réservation:

"LA GUILDE DES ÉGORGEURS DE TROLLS" 7, rue des Glycines 29210 MORLAIX Tel.: (16) 98 88 46.44 Contact: Emmanuel PERRIGNON



Barcelone : une démo sous titrée en espagnol de Maléfices

L'Espagne, avec -déjà- ses quelques 60 clubs de jau, surtout axés sur les wargomes, deux revues (qui se disent « fonzines», mais atteignant largement la qualité de certains de nos magazines...), est autourd'hui à peu près dans la situation où était la france ou tout début des années 80, quand des traductions pirotes » de AD&D, pour ne citer que celles-ci, circulaient sous le manteau et qu'an regardant les joueurs de rôle avec encore plus de métionce que mointenant. Mois on peut espérer que ceux qui essoient de faire connoître le « hobby » au grand public vont savoir profiter des erreurs commises at leurs.

> Envoyé spécial André Foussat

#### Fonderie De Précision Du Vimen

Fabrique artisanale de figurines 25 mm

Vente sur place ou par correspondance



Documentation sur demands contre deux timbres à 2,20F

Fonderie de précision du vimeu Mr FLICOT Gérard

Toenfles

80870 MOYENNEVILLE

Tél. 22.26.26.52, du mardi au vendredi

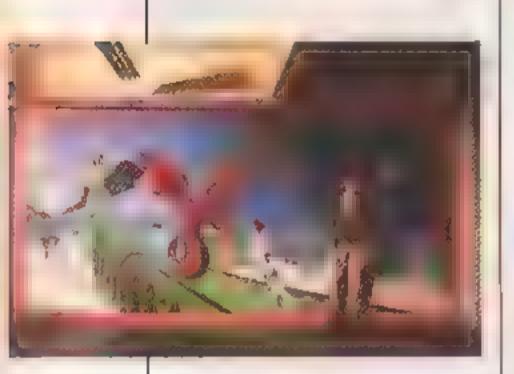
7 7

#### Noisy-le-Grand

Vernissage

as Chevaliers des Dragons ont convié amis, presse et dubs voisins, non à une convention, pas plus qu'à un tournoi, mois à un véntable vernissage, genre nouveau dans notre domoine I Le cub arrosait ainsi pas moins de trois événements simultanés. Le plus visible était Lexpoix Aventure & Simulation », constuée d'une suite de panneaux séngraph és du plus bel effet, uti isant l'impact d'un texte bref et de dessins tout à fait dans le ton pour expliquer ce quest le jeu de rôle. La séria « explicativa » est suivia d'una sorte d'aventure dont vous êtes le héros. facon BD, ou, un livret en main, yous vous promenez devant les panneaux, survez une histoire simple et amusante, faites des chaix, puis repartez vers un autre panneau ind qué par le livret pour poursuivre l'aventure. La justesse du tonet la charme des dessins en font l'un des outils de popularisation des jeux de rôie. les plus ingénieux l

Mais ce n'est pas tout. On nous entrainant ensu te vers les sailes de jeu dont l'une vient d'être décorée d'une fresque mpressionnante par un membre du club, Pedro Lopez. La répartition des sailes risque de poser des problèmes désorma si



to a be use or days as the and to the appearance of the appearance

Enfin, cette soirée servait de baptème oux « Se gneurs de la Guerre », une régles de jeu avec figurines de Jean Belaubre et André Abgrall, très complète, portant sur la période médiévaie , voir les Nouveautés). Pour plus de détais, vous pouvez contacter le club, à la MPT E Pottier à Noisy le Grand Té : 43.05 49011

#### **Amiens**

#### Le retour des Saigneurs

us d'équivaque : après avoir souté un épisode l'an dem er, les gens de Guilde des Saigneurs d'Amiens e mil remis à l'organisation d'une ention, baptisée « Un week-end \* 1 \* Effectivement, à l'intérieur ne pomes l'ambiance était chaude et pantesque à souhait, pour ne pas dire the state of the second part of the second fort. name in ries ieux dipiomot ques. Vu de es remous méphitiques e tien not ement (solés dans des sales se sse que l'on pouvait découvrir na laierre extérieure. La manifiavait intolement in est le collège Auguste. inter millemer plête pour a cir constance par le proviseur (vous en -massez beaucoup qui en feraient autant 1). Programme éclectique, an pouvait autant y concount sur Tal sman. que jouer à GURPS, Junta, Rève, Kabbole, rivaliser sur AD&D au s'offronter sur Cry Havoc, ou l'Arc et la Griffe et un tos d'autres... Nous avons testé pour vous - ça va, la Guilde na pas perdu la main (ni le sourire) I Recommencez quand vous voulez!

#### Rennes

#### Deux jours de jeux

a cinquième édition de la démonstration annuelle d'Enfer et Contre Tout, les 12 et 13 décembre dernier avoit pour objectif de présenter au grand public un large panarama des ieux de simulation les plus accessibles. Il y eut des démonstrations, des mini-tournois, des animations de combats-cascades, un grandeur nature Paronoia etc.,

Tout ceci n'était pos l'oeuvre d'un seul club, mais le résultat de la collaboration active des quinze clubs présents, ainsi que des associations Atemporels (jeux de plateau), SangDragon (dessins d'art) et les messagers d'Elendil (accessoires grandeur nature). Un esprit de coopération que symbolisait le dimanche matin le congrès de la Guilde de Bretagne des Jeux de Simulation, et qui met pour l'instant la Bretagne à l'abri des forces du Chaos.

#### Paris-sur--Garonne

Toulouse or not to loose...

Is no sont venus qu'à deux cette année, Le Moine et Marc Savage, l'ancien et le nouveou... Le parrain 86 est « monté à Paris » céder son titre au parrain 87, et le reste des truands de la capitale n'a rien eu à faire, sinon s'incliner... Au terme de quatre tours de jeu sur les cinq prévus, personne n'y pouvoit plus nen !

Les \* Master's \* de SuperGang 87 ont danc sacré \* Parrains 87 \* Marc Savage (Mancaia, Toulouse, vainqueur du tournoi) et KiPitalist (Plan d'Enfer, Paris, 3370 points et premier du classement permanent. Le record reste à Calamity Cath et ses 3700 points...).

Les deux tournois open, qui avaient lieu en même temps, ont été remportés par Goldfinger (le samedi), et par un nouveau venu, La Mandaie (le dimanche) its entrent ainsi tous les deux dans la tégende et au palmarés des EP1, crû sanvier 88, en compagnie d'un autre petit nouveau au nom évacateur. At tiyène, au détriment de Bidon Rôti, R.V.C. et Rosé d'Anjou

Les prochaines occasions de se taper dessus {NOLR : Notre correspondant anonyme veut sans doute parlar des prochains tournois !] serant :

— les 26 et 27 mars à Pans, au salon de la Porte de Versailles, supervisé par le grand gourou Ludo des Lith lui-même, — les 2 avril à Grad gnan, près de Bordeaux, dans le cadre des Stratèges 88 et mis en place par le Bonnie and Clyde (tél. 16/56.92.09 83),

— le 17 avril à Bouffémont en bankeue parissenne, organisé en paratièle avec d'autres jeux (Légendes, Full Métal Planète, Blood Bowl...) par les Forgerons de l'Epée (tél de 19h à 20h30 seulement : 1/34.69.85 33 ou 1/39 91 21.49).

Venez nombreux, un aura certainement des choses à se dire (rire sardonique et oir plein de saus-entendus) !...

Alan O'Neem



## Transecom Bon, out, ils nous les promettent, nous les jurent, es DL1, DL2 et le

mous les jurent, es DL1, DL2 et le Manuel des Monstres. Paur bientôt en tout cas ...

#### Trauma

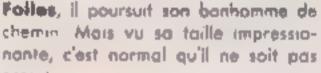
Edition en version livre (genre « manuel des joueurs ») de Trauma, le jeu de rôte publié pas Chron ques d'Outre Mande. Diffusion par Ludodé ire.

#### Sombre Cauchemar

Il s'ag t d'un tout petit pet t jeu de rôle ténant sur une page avec un scénano, mais c'est drò e et bien fait. Son auteur l'envoie gratu tement contre une enveloppe timbrée et libéliée à vos nom et adresse (ma s vous pouvez g isser un pet l'auelque chose dans l'enveloppe). Pierre-Nicolas Lapointe, N BP 3 Geispoisheim-Gare, 67400 l' kirch

#### La Compagnie des Jeux de Rôle

Cette nouve le société propose des accessoirs pour tous jeux de rôle. Elle commence par des plateaux de soi rigides, biancs et effaçables avec un marqueur spécia ) dont foriginairé est d'avoir des carreaux adaptés à la tail e des figurines. Bientôt auss une piste de dés de forme spéciale.



magasin ou jour d'autourd'hui.

**Jeux Descartes** 

Star Wars et Suprématie sont en

retard, mais deviaunt être dans votre

Quant ou Guide des Années

pressé

#### Oriflam

Ouf i RuneQuest est enfin dans loutes les boutiques (encore plus beau que ce que l'on en pensoit -voir notre article- mais peut-être un peu cher), ce qui va permettre à Oriflam de travai ler sur ses autres projets en cours. L'actagane du Chaos, pour Stormbringer devrait arriver bientôt; Tank Leader et Hawkmoon sont mis en chantier



12

Attention attention, le sa on des eux de réfexion va surement voir la sortie d'Animonde. C'est un jeu de rôle à ambience médiévale fontastique, mois où le métal n'existe pas, où les hommes et les animoux vivent en étranges symbioses, et ou les soldats manquent de s'évanouir à la vue du song... C'est beau, c'est original, c'est particuler, c'est étrange, c'est très bien quoi l'il.



#### Seigneurs de la guerre

O C'est le nom d'une règle de jeu pour figurines médiévales. Vous pouvez vous procurer le livret de 75 pages auprès du club Les chevaliers du dragon, 111 piazza mont-est, 93160 Noisy-le-Grand ou de seux de Guerre Diffusion, 6 rue Meissonier, 75017 Poris, tet : (1) 42 27.50.09

#### **Gallimard**

Verrons-nous enfin les l'vres dont vous êtes le héros, de conception frança se, et qui se jouent à plusieurs ? En ottendant, la collection Fatio-Junior publie une éd tion en six volumes du Seigneur des Anneaux, illustrée de plus de 200 dessins

#### Carrère

 Après le succès rencontré par la troduction en françois de la série des LanceDragan, cette ma son d'édition continue la série, avec notamment Le cycle des jumpaux.

#### Les Elfes

 Le secret sous la montagne est paru. Il s'agit d'une compagne pour Féérie regroupont six scénarios.

#### **Dragon Radieux**

 Le monde de Trégor s'enricht de jour en jour, et vide votre portéfeuille, avec l'Atlas de Trégor, d'spon ble au soon des leux de réflexion.

#### Siroz Productions

 Après Zone, les productions 5 roz ont le fole solide et éditent Universom. I s'agrit d'une collection de livrets comprenant chacun les règles d'un jeu de rôle SF, des personnages pré-tirés, la description du monde, et un scénario complet. Le tout vendu à un prix proche d'un « gros » module. C'est une très très bonne idée (me souffle à l'oreitle quel qu'un de la rédaction) mais attendons de voir ce que cela donne.

#### Ludodélire

◆ Sortie début mars de Full Métal Planète, un jeu avec du métal, des marées, et une planéte, mais pas de foules pour le moment Quant à Tempête sur l'échiquier, il devroit plane à Jeux et Stratègie puisqu'il s'agit de modifier les règles d'une partie d'échecs avec un jeu de cartes format tarot



#### Games Workshop

■ Timescape est une extension pour le jeu Talisman, qui permet d'introduire des personnages venus du futur, comme les Spaces Marines ou le Chainsaw Warnor

Mois c'est surtout sur les figurines
 Citadel que l'effort porte, avec des boites de figurines en plastique conte

a fantasy Regiments. 
A fant

#### TSR

Après la livre d'aventures, l'atlos, voici maintenant DragonLance le BD. Quant à Forgotten Realms, il acquiert son deuxième supplément avec FR2 : Moonshae.

 Côté D&D, publication d'un module expert X13 : Crown of Ancient Glory, et suite de Blackmoor avec DA5 : City of Blackmoor.

 Enfin, MA4 est un supplément pour Marvel Super Heroes qui explique tous sur les Fantastic Four



 Encore plus de sortiléges, de classes de personnages, de tableaux pleins de chiffres avec Rolemaster Companion II.



Jeu de société, de stratégie

et de diplomatie



L'An Mil, un jeu de stratégie et de diplomatie sur la formation du Royaume de France au XJe siècle.

Chaque joueur est le Grand Seigneur d'une Province dont le but est de développer l'influence, territoriale et politique de sa Maison.

Matériel : Plateau de jeu (82 × 60 cm), 90 cartes, 198 pions, notes historiques, aide de jeu.

BP 534 27005 EVREUX CEDEX Tél.: 32.36.93.54



#### En direct de la rédaction...

#### Des montagnes d'histoires...

Nous recevons beaucoup de scénarios que nous lisons dans les moments (rares) d'accalmie du journal. Comme partout, beaucoup d'appelés, peu d'élus... Pour vous éviter de rester trop longtemps dans l'expectative, et pour nous aider dans notre travail, nous demandons à ceux qui nous envoient ces scénarios de bien vouloir joindre une enveloppe timbrée libellée à leurs nom et adresse, afin que nous leur répondions si leur travail nous a séduit ou non... Néanmoins, notez toujours que nous ne renvoyons ni textes ni dessins, faites donc des photocopies. De plus, prévoyez quand même un délai de 2 à 3 mois avant que nous puissions vous répondre. Merci...

## ...Pour être pris au sérieux, soyez sérieux...

Lorsque vous préparez un tournoi, une manifestation, il est rare que vous le fassiez trois jours à l'avance, alors pensez aussi à nous prévenir suffisament tôt (si bien évidemment, vous voulez que l'on en dise un mot). Casus paraissant (à peu près) tous les deux mois, prévoyez au moins ce délai pour nous faire parvenir un courrier (adressé à la rédaction).

A ceux qui nous écrivent une semaine avant, qui téléphonent la veille : que penseriez-vous des organisateurs du festival de Cannes si une semaine avant, ils ne pouvaient renseigner les journalistes sur l'identité de leur invité-vedette, Marlon Brando ou Albert Chombier ?

Nous en profitons d'ailleurs pour remercier la très grande majorité d'entre vous qui nous écrivent en temps et heure, et avec toute leur bonne humeur. Merci...

#### Concours Casus Belli/Prince August

Il manquait un détail dans l'énoncé du concours « Votre figurine éditée », présenté dans notre numéro précédent : la date limite. Vous avez donc jusqu'au 15 février 88 (cachet de la poste faisant foi) pour nous envoyer un dessin de votre personnage (et non pas

monstre) préféré, avec sa description et éventuellement celle de ses accessoires. Roppelons que seuls les dessins accompagnés d'une enveloppe affranchie et à votre adresse seront retournés (vers la mi-avril).

Le choix sera dur, l'avalanche de dessins (des centaines) qui s'est abattue sur la rédaction recelant un tas de bonnes idées, et pas mal d'humour... Résultats de ce concours fin mars, dans le numéro 44 de Casus Belli et sur le Salon des Jeux de Reflexion de la porte de Versailles.

## Un trésor dans le bulletin d'abonnement

Si l'un de nos lecteurs peut être content de s'être réabonné, c'est Olivier Grenèche, de Thonon-les-Bains. Ce passionné de Donjons et Dragans (que les jeux n'empêchent pas d'être bon élève, fondateur de club, saxophoniste et accessoirement globe-trotter), vient de réussir ce qu'on appelle une « réussite critique » : participant à un tirage au sort parmi les réabonnés des divers titres de notre vénérable maison, il a décroché le gros lot : un voyage au Sénégal, pour deux personnes! Chevaleresque, notre héros à gentiment cédé le prix à ses parents. On aimerait bien qu'il en arrive plus souvent, des aventures comme celle-ci, non ?

#### sont des héros

Nos chroniqueurs

En bien, en bien I Ne voila-t'il pas que Roland C.Wagner publie un deuxième roman de SF alors que l'on attend toujours un film de Wolverine ou une BD d'André Foussat. Réveil lez-vous les p'tits gars..

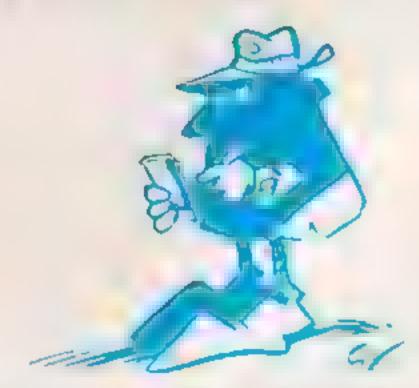
Le titre du délit : Un ange s'est pendu (fleuve Noir Anticipation, 20f) ... Ca commence très fort dans une ambiance très eighties, rock critics et disquaires branchés, avec des personnages bien allumés. De quoi vous demander au vous êtes tombés; mais ne vous en faites pas, ça se met à déraper aussitât dans des univers parallèles en pagaille, glauques et étranges à souhait, pour terminer sur une partie de Ga cosmique. Son précédent roman était très « jeux de rôle », on attend avec impatience le suivant sur le tarat ou la belate (aui je me moque, mais c'est que j'aime bien, voilà...).

Joe Casus



## Nos chers confrères

Il sont venus, ils sont tous là !...



nsensé, non il Pour la nouve le année, on se demande bien ce qu'il leur a pris, à tous, de sartir en même temps ou presque... Ca doit être la douceur de l'hiver qui les attire, ou alors le cri des carbeaux, le soir, quand le soleil se cauche et que les fourmis mâles poussent leur chant d'amour en regardant tendrement leurs compagnes traire les pucerons

Le plus petit (por la toille : nime La nécropole de Ghoser (N°3 ...... 😥 pages), qui s'athrithe de cilie i i comme un pro et un en les partires ton et son contenu. 5 , re de Manchu au look futuriste à decouvrir un éd to rédh bitoire et définité à lire. \$1, \$1 ...), une carte du monde connu de Starsago, le grand jeu Miniplay bien connu des drogués du 3615, des scenotios (RuneQuest et Legendes celtiques), des aides de jeu (nouvelles classes AD&D et tout ce que vous devez savoir sur le « petit peuple ») ainsi que deux récits d'aventures fantastiques et intemporalles. En résumé, c'est un petit canard, mais pas vilain du tout, et qui o en plus la mérite d'una certoine origina ité, ce qui parfois...

Ensuite, le plus jeune : GRAAL (Nº2, 25F, 56 pages), seul mensuel du pelaton. (pour l'instant), avec son lot de scénarios pour jeux de rôle (AdC, AD&D et JRTM/AD&D), mals aussi pour wargamas (ASL, Cry Hovoc/Siège at Air. Farce). Ce « magazine des eux de l'imaginaire » présente aussi un certain nambre de rubriques d'aide au jeu, à la fois pour les MJ en mol d'imagination et les joueurs en quête de plaisirs nouveaux et toujours plus raffinés. Petit paradoxe pourtant, on trouve dans la moit é JdR du canard un article en forme d'apologie de AD&O, qualifié à la fois du meilleur, du plus souple et surtout du moins cher ( f), les autres jeux étant basés sur un principe (je cité, « d'opération purement commerciale occasionnant la possibilité de publier de multiples suppléments » (fin de citation), Il me semble que si on compare le volume des parutions de AD&D (13 ou 14 bouquins, j'ai perdu le compte) avec celui de n'importe quel outre JdR du marché, il est fac le de voir de quel câté. penche la baiance (commerciale). La polémique peut être, et encore, lancée cu niveau de la qualité, ou même de l'intérêt du jeu (je joue à AD&D, mais à des tos d'autres jaux aussi...), mais certainement pas sur l'aspect commercial! Dans la foulée, mensue oblige, le numéra suivant vient tout juste d'arriver (N°3, 25F, 56 pages), avec des scénarios 20 - 20 2. 2.

Chroniques d'autre monde Not 3UF 84 pages, our hous annonce une peration commerciale bour 5 entor. savoir leation de Trauma comme le ndependant. La leu de role siy porte bien, merci, avec son stock de scenanos. Stormbringer, AD&D, Trouma et James Bond/Troumo) et un paquet d'aides de eu tous azimuts ; mais on y vort aussiune timide apparition des figurinistes e type anglois » (Warhammer Battle,) c'est très sanglant, ils ne pauvaient pas passer à côté [ ! ]] et surtout une belle adaptation des régles de Trauma pour ceux qui aiment bien les ouesternes. Le scénario qui illustre ce pavé est un petit. régal pour tous les nostaigiques du « cowboys et indians » de la cour de rècré, et c'est vrai qu'à part des essais (peu concluante et sans suite...) des « gras », côté US, il n'y a nen dans le domaine. Pourtant les sources d'inspirotion, fant cinéma que bande dessinée sont faciles et abandantes... avez-vous regardé la télé récemment ?

Le plus « de rôle » de tous, c'est quand même le **Dragon Radieux.** D'abord paf, en décembre, un spécial scénario de demère les fagots (35F, 76 pages et un poster de, devinez quoi 7 de drogon, out I) avec un peu de tout (Stormbringer, Rêve de Drogon, AdC, AD&D, RuneQuest, Bitume et Legendes celtiques). Le plus extraordinaire, c'est que ce spécial-là vient s'intercaler entre deux numéros « réguliers », et que celui prévu qui mois de janvier n'est même pas en retard I.. Vous alors, patron, qu'est-ce que vous êtes fort... Au début de l'année, donc, rebelote (N°13, 25F 68 pages), on ratrouve toutes les oides de leu habituelles, Papy Dragon en tête. survi de prés par le grimoire d'Imladris, la ration de nouvelles fraîches (ou inèdtes, comme vous voulez), et les scénorios (AD&D, Space Opera, James Bond Marvel SH et Toon). Que dire de plus sur ce canard, sinon que parti d'une conception presque « fanzine » (souvenez-vous du Nº1...], il a su très rapidement trouver à la fois un ton et un rythma qui lui sont propres et si en crois mes informateurs, il y a plein de projets prometteurs qui trainent dans ses tirairs. Meilleurs voeux, Drag' Rad' on se revoit au salon...

A propos, les fonzines ? Ben les fonzines, ca va pas mal du tout. On commence par un qui change de nom, et qui apparemment en fera autant à chaque numéro (3), j'oi nommé Charbon et **Dragon** (N°2, ax-Epées et Fourchettes, 34 pages). Outre te fait qu'ils ne communiquent leur prix que si on la leur demande (51, rue de Zurich, 67000 Strasbourg, Tel. : 88.36.15.92), il existe en format poche et en A4, original non ? Ca qu'on y trouve (scénario classe de personnage, monstre) est axé uniquement sur AD&D, mais ce n'est pas miste, surtout le coin du MD sodique On pour continuer avec Walter PPK N'6, 15F,38 pages) qui nous offre un ong scenario AdC et une classe de personnage -Le Marchand- pour Rolemoster et AD&D. Juste à côté, on trouve L'Antre du Dragon (N°4, 12F, 30 pages), plus varié, avec des scénarios RuneQuest, Lègendes des 1001 Nuits) et surfaut un étrange article sur Bitume et la réponse du créateur du jeu (Crac). pas piqué des fourmis. Ces deux zines sont publies par Belphégar Association Pour terminer, on va passer par la Bretagne d'ou nous viennent d'une part Le Chaos des salades, organe du the state of the seconds day and cond A A A A A CAPA

en plus quelques trucs pas dénués d'humour (les nouveaux noms proposés pour les sorts de premier hiveau, la crise (...), et d'autre port le très sérieux **Bulletin de la Guilde** (N<sup>0</sup>6, 8F, 20 pages), qui est surfout une revue des événements passés, chez eux et ailleurs, organisée autour d'un scénario pour AdC.

En guise de conclusion, je ne dirais qu'un mot « Les fanzines, c'est bien l'»

#### ...même ceux du nord de l'Espagne (voir note)

to Revista de rol Troll (N<sup>1</sup>8, 200 Pts, 36 pages) est parue au début du mais de décembre et le n'ai pas tout comprisions s'en faul. Mais en taus cas, elle prouve que le jeu de simulation, sous toutes ses formes, se développe dans ce pays et que les joueurs y sont an ne peut plus dynamiques et plains d'envie d'en foire queique chose de bien. Dedans, I y a des tas d'aides de jeu (Marvel SH, Dune, la justice médiévale...) et des scénarios (D&D, Marvel SH). Le N°9 est annoncé pour bientôt, alé l

Note: Ce n'est tout de même pas de ma foute s'il n'y a pas de journal de jeu dans le sud de l'Italie, non \$11

André Foussat

# Les zines de Diplo

es (fan)zines de Diplo constituent un monde à part. Ils sont mains d'une dizaine et aucun ne dépasse la centaine d'abonnés ils contiennent non seulement les résultats des parties par correspondance, ce qui fait qu'ils sont publiés régulièrement (six à dix numéros par an); mais aussi pas mal d'articles sur le jeu de Diplo ou les wargames ils sont iconoclastes, intelligents, désordonnés, innovateurs, bref, à découveir

#### Mach Die Spuhl

A ses débuts, Mach Die Spuhl était un zine remuant et farceur. Il est maintenant une des valeurs sûres du hobby, du solide, du séneux, un roc, après avoir survécu aux avators existentiels de ses éditeurs, qui ont tous quitté Liège pour Bruxelles. Dipla classique, variantes, football, Rivaux du Rail, et surtout « En garde » (un jeu de mousquetaires qui semble connaître un grand succés) Dernier numéra reçu : 47 (novembre

87). Abonnement : 60 francs beiges par numero, à adresser à : Miguel Lombotte, rue du XIII août 50, 4930 Chaudfontaine, Belgique.

#### Objectif

Objectif est un zine pour les amateurs de spécialités. Peu d'articles, mois de nombreuses innovations. C'est Objectif qui a lancé la Civilisation par correspondance, puis Monopoly, Clueda et maintenant Galaxy (jeu de science-fiction mélant l'exploration, la colonisation et l'action guernére) et, là aussi, En

Garde. On y joue, semble tir, pas ma de wargames, plus que de Dipia Dernier numéro reçu : 31 (actobre) Abannement : 70 francs pour 7 numéros, Guy Humbert, 6 rue du Vignoble, Ganstett, 67360 Woerth

#### Plié en deux

Depuis le début, Plié en Deux à tout bonnement une classe inimitable. Le fondateur, Georges-André Brugger, a pris sa retraite l'an dernier, et la novvelle équipe, Pierre Antoni et Christophe Losberger, s'est révélée parfaitement apte à la succession. La gualité des articles déposse largement ce que on paut trouver ailieurs, par leur imagination poétique, leur sérieux excentrique, leur fantaisie raisonnable... Di plo, En Garde (encare), plusieurs part es d'Ecodip (la grande variante made in Switzerland), queiques jeux de rôles. Dermier numéro raçu : 43 (octobre) Abonnement: 35 francs suisses (pour dix numéros). Pierre Antoni, 15 rue Léan Guerchet, 1217 Meyrin, Suisse.

#### Tions II Pleut

A l'origine, TIP était un petit zine publié toutes les trois semaines. Il semble désormais mains fréquent, mais aussi plus abandant : les dermiers numéros font chacun une cinquantaine de pages. L'ensemble apparait complétement chaotique : les articles et les comptes rendus de partie, semblent publiés les uns à la suite des autres, sans ordre logique apparent La seule chose qu'on

16

y trouve à toutes les pages, c'est un humaur ou premier degré qui n'est pas sans charme

Dipla, Baston, Footbali, Amirauté, et pos mai de worgames.

Abonnement : 70 francs pour 12 numéros, à adresser à Olivier Montbazet, 8 airée des Trous Geiés, 77200 Torcy.

#### Tiramisu.

Le petit dernier l'Démarcé en mai, il en est délà à son numéro 5. Tiromisu est exclusivement consacré à Trivial Pursuit, adapté au jeu par correspondance. Il n'y à pas de hasord, et toutes les quest ons sont nouvelles, puisqu'elles sont posées par les joueurs.

Abonnement : 60 francs (15 à 20 numéros), Roland Prévot, 70 rue du Château des Rentiers, 75013 Paris.

NDLR : ce zine na aucun rapport avec la diplo, mais son rédac'chef étant un des plus vieux diplomates par courner...

#### Trohison

Depuis sa création, l'année dernière Trohison est devenu un des zines les pius ambrieux et les mieux charpentés, avec beaucoup d'articles et peu de résu tats de partie. Cette réussite est ciairement due à l'intense activité déployée par ses deux compéres fondateurs, Xavier Blanchot et Sébostien Croz er. Qu'est ce qui les fait courir et usqu'où trant-is 8, teiles sont tes deux

grandes questians du roman dont chaque numéro de Trahison constitue un episode. Diplo, variantes, Imperium Romanum, Royaumes Combattants, nombreux wargames

Dernier numéro : 11 (septembre). Abonnement : 96 francs pour 8 numéros, à adresser à Philippe Campion, 22 rue du Hameau, 75015 Pans.

#### **Triumvirat**

Triumvirat a connu un virage en épingle à cheveux, depuis que Dominique le Bris en a repris la publication au début de l'année. La nouvelle formule est extrémement ouverte (avec des articles sans aucun rapport avec le jeu, sur l'art, la littérature, le cinéma) et beaucoup plus vivante. Visibiement, Dominique y investit énormément. Dipio, variantes, la Grande Boucle (simulation du Tour de france

Dernier numéro : 31 (novembre decembre). Abonnement : 60 francs pour 6 numéros. Dominique le Bris, 2 rue 5t Exupéry, 29200 Quimper.

#### Vopaliec

Vopaliec ressemble fort à un grand fourre-tout de résultats de porties, avec de rares articles. Malgré les efforts de Claude Bourlés et Jean-Pierre Maulion, Vopaliec n'a en fort jamais surmonté l'impression qu'il donnait, dès le départ, d'être dépassé par son succès et par le

A noter que Vopalier organise les pre mières Dipto par minitel, avec des dotes-limites tous les trois jours. 3615 Clubtel, puis tapez Vopa. Une expénence à suivre! les serveurs-arbitres devraient bien un jour remplacer les povres zumains...

Dernier numéro : 35 (novembre). Abonnement : 100 francs par an (12 francs par numéro). Patrice Verry, 26 square des Anciennes Provinces, 49000 Angers.

#### Vortigern

Vorti est l'ancêtre des zines de Diplomois, grâce au dynamisme et à l'auverture d'espat de son rédacteur en chef Jean-Pierre Friche, il a su conserver so jeunesse. Vorti ne publie que les contributions de ses abonnés, mais if les publie toutes, sans censure, et ceux-ci sont souvent fort prolixes. Les sujets sont extrêmement vomés, parfois gais parfois sérieux, souvent poiémiques Nombreuses parties de Diplo classique, quelques variantes, et aussi Influence Mondiale, le mega-jeu, déjà mythique inventé par Christophe Barot

Dernier numéro : 123 (novembre) Abonnement : 120 francs (10 numéros) à Chantal Mansort, 23-27 rue Buffon, 93100 Montreuil.

> Georges Vortigern Zinologue-expert



## Attention, il s'est échappé!

lerte, aierte I La Banni, qui nous avait été confié par monsieur Coucho Trademarque pour notre beile rubrique « la Barbare déchaîné », s'est évadé depuis le 28 anv er. Il a été aperçu en divers endroits, gares, mêtro et autres le osques à journaux. L'individu, qui mesure 66 pages de BD, est armé d'un parler d'rect, d'une absence de complexes légendaires de colibre 32 et d'une trançonneuse. D'oprès des avis autorisés, on peut s'en rendre maître en refirant quelques rondelles de métal (25F) au marchand de journaux. Expénience à vérifier par vous même...



- France. Réves et Veillées est une association de loi 1901. Bien que située dans le sud, elle se propose d'aider lous les joueurs de France. Ses objectifs, en pius des activités normales d'un club, sont : l'a de à la relecture, à la rédaction, aux tests, à la finition et aux contacts avec les éditeurs, pour épauler tous les créatifs dans le domaine du jeu de rôle ils espérent « créer un grand mouvement de coopération » plutôt que de devenir des mercenaires. Ecrivez à Rêves et Veillées, Patrick March, 31 av. Cap de Croix, 06100 Nice. Tét: (16) 93 81 55 19
- France. L'ossociation OPAL (Office l'ur l'Activité Ludique, loi de 1901) s'est méée pour développer les lens entre les depres des leux de rôle, d'plamatiques ou stratégiques, notamment en ce qui de membres sont bilingues et s'intéres
  en membres sont bilingues et s'intéres
  en membres sont bilingues épistolaires des les nos grand-bretons voisins.

  en le 19 33036 Bordeaux Cedex

  56 48.25 88, 56.51.18 64,
- Nord. Tous in a paint e Nord sous a part ête de Guide du Nord d'est le rêve que caresse le club de La laverne du dragan noir. Aidez-les à le réaliser en écrivant à Damien Massart, 56 rue Verner, 59580 Aniche. Ou téléphonez entre 18 et 20h ou (16) 72.86 54.37

- missive en provenance de ces heureux foux funeux de la Guilde des Fines Lames. Ce mois-ci, elle se tonce dans un service de renseignements pour les joueurs sur toute la Belgique. Un bulle-tin de liaison donnant la liste des monifestations sero disponible contre timbres, ainsi que des listes de clubs, etc... Pour tout renseignement complémentaire, La Guilde des Fines iames, ASB. « la ferme », 1 avenue du Parc, 4920 Embourg-Chaudfontaine.
- Mice. Le club Le Phenez jaue tous les mardis, vendredis et samedis et 19h à 5h environ. On y pratique D&D, Space Opera, Daredevils, les wargames avec figurines, Amirauté, etc... Mais pour se développer, il recherche un TUC qui aurait le rôle d'animateur et de coordinateur. Téléphonez au dub en soirée au (16) 93.80.73.71 ou laissez un message sur le répondeur de Jean-Paul (16) 93.62 51.56.
- Lyon. L'Espace Multi-Jeux Gerson est un lieu où se déroule de multiples activités. Mois le vendredi soir, à partir de 19h, l'association *USUL* organise des animations autour des jeux de rôle et des wargames. L'adresse : 1 place Gerson, 69005 Lyon. Tel Gerson : (16) 78 27 42.21. Tel USUL : (16) 78.37 92 78.
- Paris. L'A.J.T. déménage et s'installe au 23 bis du Moulin de la Vierge 75074 Paris. Tél : (1) 45.43.79 91. Venez protiquer les jeux de rôle et de ploteau les lundis, mardis, jeudis de 20h à 24h, les vendredis et samedis de 20h à 8h, et un dimonche sur deux, de 14h à 24h.
- Auberchicourt. La Nociembuche réunit ses joueurs tous les samedis à portir de 14h autour de AD&D, D&D, Cthulhu, JRTM, Bushido, Twilight 2000

- et aussi les wargames napoléoniens. Allez donc faire un tour au 52 Bld de la Liberté, 59165 Auberch court.
- Cartanan. Les fiefs de la licome naire proposent aux joueurs : AD&D, le gong des tractions avant et Ridel af the Rings, tous les samedis, de 14 à 19h, à l'école des loisirs de Carignan (33) Responsable : Laurent Castamé au (16) 56 20 53.73
- Villeneuve d'Ascq. On joue aux jeux de rôle ou club Les dés fendus, ou centre Mermoz, 6 rue des bouleaux 59650 Vitteneuve d'Ascq. Réunians les mercredis, vendredis et samedis à partir de 19h. Renseignements auprès de Yannick Ghesquière, [16] 20.33.76.60
- Differeuve d'Ascq. Les Lords de Sharwood jouent tous les mercredis de 14 à 19h à AD&D, JRTM, Stormbringer et Rêve de Drogon. Le vendredi sois : wargames. Le club est à l'Association des Chaumières, 59 chemin des chaumières, 59650 Villeneuve d'Ascq. Ou téléphonez à Florent Denimal au (16 20.84 21.95
- Poitiers. Hexagonal 86 change d'adresse et s'instaite dans un centre de lassirs les lundes, mardis et vendredis soir, à la C.A.P Sud (cité Bellejouanne) Renseignements auprès de Christophe au (16) 49.47.70.74.
- Pontault-Combault. Le Spectre d'Or change de nom et devient La Magie des Dragons. Il s'installe les samedis soir à 20h à la MJC de Pontault Combault (77), pour javer à AD&D, Space Opera, Rève de Dragon, Trauma Stormbringer, JRTM. Responsable, Damel Gilles ou (1) 60 29 40 61
- Alfortville. Soyez courageux et allez rencontrer Le gnome farceur à la maine d'Alfortville (dernère le manument funéraire). On y joue les samedis soir, surtout à AD&D. Renseignements auprès de Lourent (1) 43 96.35.90 ou Stéphone (1) 46.70.00.91.
- Nantes. La Haute Guide siège à l'école supérieur de commerce, on s'y affronte à AD&D, Mega, Cthulhu, Starmbringer et bientôt Bushido. Rendez-vous au 8 rue de la Jonesère, 44000 Nantes

- La Garde. Pazuzus est un club de eux de rôle. On y joue les vendredis à partir de 21h, les samedis à 14h30 et 21h. L'adresse : 63 Av. du Médecin-Colone: Blanc, 83130 La Garde Contact : Stéphane Chaussot au (16 94 21 41.03
- **Lisieux.** Les serviteurs de Lanneau se réunissent les vendred's soir de 19h à 23h à la MJC de Lisieux.

#### **Boutiques**

#### LAVAL

Le Bilboquet vous propose des jeux de société, de stratégie, de rôle, des échecs, du go et des wargames. Tout cela au 17 bis rue Renno se, 53000 laval. Tél : (16) 43.53.06.01,

#### RESULTATION OF

Ouverture de Fantasmagarie, qui fait partie des reiais-Jeux Descartes. El elest cise 7 rue du Comte de la Suze, 90000 Belfort. Tél: (16) 84 28 55:90.

#### AULNAY

La ribrarie Le Campus s'intéresse aux reux de rôle, elle a organisé une exposition sur l'historique du jeu de rôle. La Campus, 39 bis rue Anatole france 93600 Aulnay-sous-bars. Tét : (1) 48.79.12.21

#### Minitel

3 3 2

Il est plus facile maintenant d'accéder à ce serveur. Il suffit de faire 3615 ICOR X-CIR. Actuel ement, il y a un cancours avec Oriflam pour gagner des boites de RuneQuest

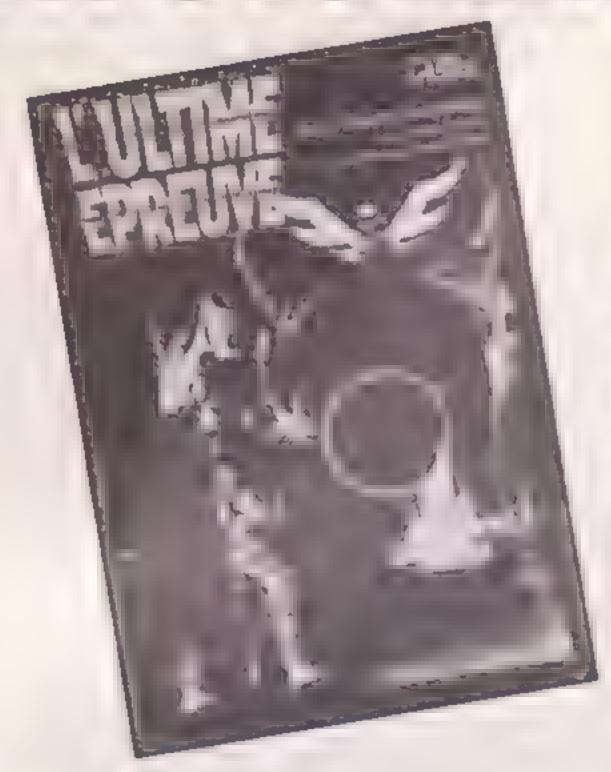
#### JESSH

C'est, sous le même nom, le nouveau serveur de Jeux & Stratégie (3615 JES-SIE). C'est un peu mieux, c'est sûr, mais à peine. On aimerait notomment avoir une gestion des boîtes aux lettres plus adaptée au monde jud que

## MAINTENANT



## UN SYSTEME COMPLET



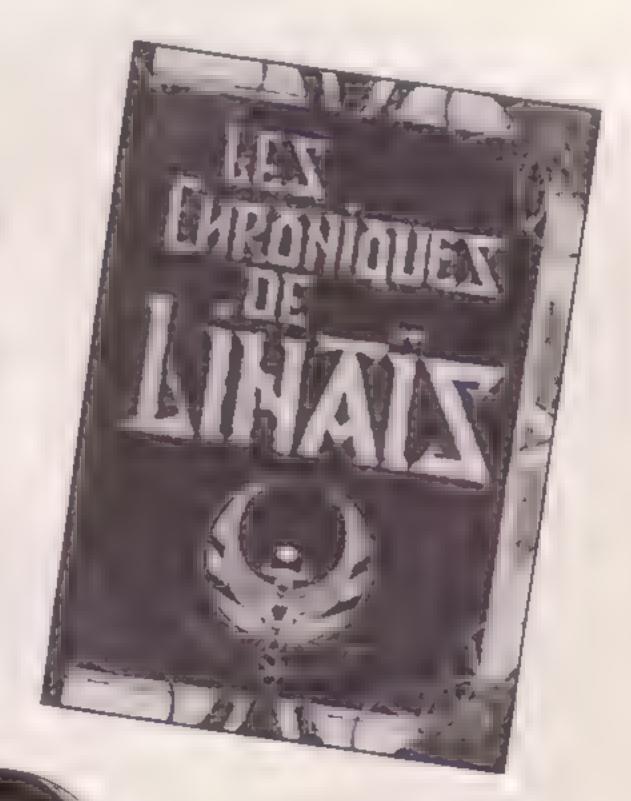
## L'ULTIME EPREUVE

The second of the premier volet d'un jeu de médiéval. Le livret des de médiéval. Le livret des de médiéval aux jeux de la communit aux joueurs o Scenario Distribution de la communitation de la communitation

# Les CHRONIQUES DE LINAIS

LES CHRONIQUES DE LINAIS sont les règles additionnelles de l'ULTIME EPREUVE, incluant : • Les croyances de votre personnage • Le combat à deux mains • La localisation des coups • Les bottes et les coups chanceux • L'apprentissage des métiers • 19 talents nouveaux • L'histoire de Véris • De nouvelles règles sur la magie • La création de charmes & enchantements • La défense magique • Les contre-sorts • De nouvelles armes • De nouveaux personnages...

 Attention : il est nécessaire de posséder les règles de base de l'ULTIME ÉPREUVE pour pouvoir jouer avec les CHRONIQUES







Near Dark



Prince of Darkness

Quand ça commence mal! Ca finit pire! Les communiqués de presse qui s'égarent, les photos qui n'arrivent pas, la secrétaire de rédaction qui boit et les infirmiers du rédac-chef qui ont embarqué le PDG par erreur... Bref, la panique! Heureusement W-----E<sup>(1)</sup> est là et de son talent sublime, il va vous brosser un tableau d'Avoriaz la magnifique pour la nouvelle édition du festival des Festivals: le FIAFF (comprenez le Festival International d'Avoriaz du Film Fantastique). Bien entendu on boucle Casus avant le début, je vais donc avoir recours à mon infernal génie de l'improvisation.

Hel raiser (le pacte

#### EXMPETY WY

'est bien simple, la sélection est tellement bien qu'on ne sait par où commencer! Ah si quand même Robocop de Paul Verhoeven (4ème homme, La chair et le sang) devroit écroser le reste. Mais de celui là on vous en a déjà parié. Alors le reste : Princess Bride de Rob Reiner (Stand by me) est une merveille de film de cape et d'épèe comme autretois. Aventure, duel, fourbe barbichu, escalade périlleuse, gentil géant et rat monstrueux vous donnent un charmant rendez-vous. Anguish est un film espagnol où un homme à l'oedipe proplématique arrache les yeux des jeunes filles, The Hidden de Jack Sholder (Alone in the dark, Freddy II) raconte une histoire de parasite extra-terrestre qui transforme les gens en meurtners. Très solide et très bien construit, ce film est un excellent cocktail de suspens et d'horreur viscérale. Julia et julia réunit Kathleen Turner, Gabriel Byrne (Gothic) et Sting (ex-Police) pour un film angoissant et difficile.

Prince of Darkness de John Carperter avec Donald Pleasance sera un des gros outsiders. Huis-clos terrifiant dans une église où Satan extermine une poignée d'étudiants en parapsychologie, Prison sur une histoire de pénitencier hanté sera le gore vomitif du festival dans une ambiance ultra éprouvante. Pour le reste. la surprise au palmarès viendra probablement de Chinese ghost story. Film dearant aux effets spéciaux incroyables. Produit par Tsui hark (réalisateur de Zu, warriors of the lost mountain) ce film original et explosant pourrait bousculer la routine d'un palmarès trop prévisible.

On verra aussi Cassandra (Australie), Made in Heaven (USA. Féérique), Morning Patrol (Grèce), Retour à Oegstgeest (Pays-Bas), Siesta (G.B. Avec Jodie Foster ! Miam!) et Witchboard (USA) et... et... Near Dark un film de vampire esthétique, tourné sur un style clip, à l'intrigue originale et à l'épouvante savamment construite. Ce film a créé l'évènement au festival de Sitges et est aussi attendu pour le polmarès.



#### La section

PELIR

oilà un titre mérité. Je suis en effet un peu inquiet à propos de cette année. Ni Ghosthouse un psychokiller sans geyser de sang ni tripes étalées, ni Aenigma de Lucio Fulci ne donneront le ton de la qualité. Par contre, on peut espérer le meilleur de Killing birds réalisé par Claudio Lattanzi. Ce dernier ex-assistant de Dario Argento, de Michele Soavi, nous livre une histoire de rapaces meurtriers poursuivant un omithologue assassin. Gore, esthétique et terreur baroque au programme. Espérons un régal place sous l'inspiration du maître. Hellraiser premier film du romancier Clive Barker, est tout simplement un évènement territiant dont tout le monde dit qu'il est horrifiquement parfait. Je ne l'ai pas vu... j'ai honte l **Brain** dommage est un film acide et inquiétant, sympathique et horrible qui lui aussi va secouer le public. Son réalisateur Frank Henenlotter nous avait déjà livré le répulsif et jouissif Basket case (Frères de sang) et appartient à la même bande que Jim Munro (Street trash), c'est sale et c'est bon. Hella Mary Lou- Promnight II est la suite d'un *Bal de l'horreur* de sinistre mémoire. C'est meilleur paraît-il ? Espérons-le

## Avoriaz 888 La mort en blanc



La Terre Comercia

Princess Bride



B1 311851

Un hommage à Donald Pleasance avec le trop rare THX 138, premier film de Georges Lucas et le très réussi Dracula de John Badham (version 1979) où Franck Langella prenait brillement la suite de Chrisopher Lee. On verra aussi Cul de sac de Roman Polanski, The caretaker de Clive Donner et New-York 1997 le moins réussi des John Corpenter.

Il y aura une importante présence française mais molheureusement hors-compétition Espérons que ce n'est pas pour roison de trop grande médiocrité. Les films français seront Coïncidences, Les passagers de la mer et la 7ème Dimension.

On trouve aussi hors-compétition le tout nouveau film de Walerian Borowczyk **Tout**  disparaîtra, une oeuvre forcément attendue de l'auteur de Dr Jeckyll et les femmes et de La béte. Espérons que l'an oubliera qu'il a laissé traîner son nom au générique d'Emmanuelle V

El. PHIIII-

Opera de Dario Argento, en avant première mondiale si les sous-titres sont prêts. On répéte après moi. « Notre père qui êtes aux cieux... » 19

<sup>(1)</sup> Tous ceux qui remplissent dans le bon ordre gagnent un rédacteur en chef ou une secrétaire de rédaction avec tout ce qu'il faut pour l'habiller ou le déshabiller





#### Le livre du bimestre

e ne vals pas vous foire un cours sur Robert Silverberg. Cet écrivain à part, dont le tolant no jomais été démenti en plus de trente ans de carrière, est en effet i'un des plus connus parmi la génération qui a explosé dans es années 60. Et ce, à juste titre. Avec L'étatie des gitans, curieux space opera ittéroire, il trauve le moyen de renduer avec l'ambiance de ses premiers écrits fout en enrichissant une fois de plus sa thémotique personnelle. Ce roman foisonnant, à l'écriture polie posséde la force des grands livres de SF - caux qui se sont ou que l'on p élevés ou niveau du mythe. C'est presque une lecon sur la manère de conciler un thème qui re éverait plutôt d'une certoine SF ringarde -les Gitans sont d'origine extraterrestre et possèdent d'étranges pouvoirs- avec une histoire et un traitement adu tes. Mieux que tout dutre let peut-être à couse de son crochet par la l'Hérature, effectué avec Le seigneur des ténébres, Silvergberg prouve que le genre qui nous intéresse. est aujourd'hut plemement moture Rendez-vous compte qu'il reprend même à son compte l'Atlant de sons sombrer dons le ridicule l'étoile des gitans est sons contestation possible un excei ent roman, dont la tenteur ne fait que renforcer la puissance profonde (Robert Laffont « Ailleurs et Demain », 98F.

#### Les favoris

Preuve Noir durant les années 80, e parle des auteurs issus du Fieuve et non de ceux qui n'ant fait qu'y passer, Hugues Douriaux est l'un des plus intéressants. It lui arrive parfois de pondre des auvrages ratés, contestobles ou tout simplement inintéressants, mais c'est ià le lot de tout écrivain populaire et ces ramons bàclés sont amplement rachetés par les autres, ceux qui possédent « quelque chose ». Vermine fait partie de la seconde

catégorie. Ce qui aurait ou nêtre quiune banaie histoire post-cataclysmique devient en effet un étourdissant roman au l'aventure proprement dite -una quasi abligation en Anticipationse marie avec une thémotique originale et une idéologie houtement sympathique. (Fleuve Noir « Anhaipation », 20F) ve disare plus haut que Silverberg était tun des écrivains-vadattes de la génération qui a explosé dans les sixties Philip K. Dick en est un guirre. Le temps déserticulé, un roman de 1959 c'est-à-dire datant d'avant les ouvrages fondamentoux, comme Le Dieu venu du Cantaure, Dr. Bloodmoney ou La maitre du Hauf Châleau, avait été traduit et 75 chez Calmann-Lévy, et reed re a Livre de Poche trais ans plus tard Calle nouve le réédition est donc une auboine utur teux au III. A if I fé à Epoque Dour-nicus of Happy in the A ure horrière et e e Cilia en ha classique » des débuts et l'écrivair. na luciné dont la France a su reconnatre la valeur bien avant les USA. Or n'est jamais prophète en son pays et taut ce genne de chases... A lire absolument, (Presses-Pocket = Science-fic tion =, 35F1

#### Les outsiders

Trois nouveaux titres chez Albin Michel: Les maîtres de la fasse, conclusion du cycle du Guerrier de Mars, signé Michael Moorcock; Les pillards de Skaith, de Leigh Brackett, qui termine en beauté le cycle de Skaith; et Thongor à la fin des temps de Lin Carter, écrit vain d'un écrivain qui ne mérite même pas ce titre. Je reviendrai plus en détail sur cette collection à l'accasion de ses prochaines parutions. (Albin Michel e Epées et Dragons », 25F)

Le temple de chair de Jeon-Claude Dunyoch ast le premier volume du Jeudes Sabhers. Le second et dernier tome sortant en même temps que ce numéro de CB, je vous en parlerai plus languement dans les prochaines « înspi ». Pour information, c'est de la science-fantasy. moderne et les MJ vant se ruer dessus 1 (Fleuve Noir « Anticipation », 20F) Lo collection = SF, Fantastique, Aventures « de Néo vient d'atteindre son numéro 200, avec un recueil de nouvelles de Daniel Walther, Le rêve du scorpion et autres cauchemars. Je ne suis pas un grand fan de cet auteur au me semble excessif et brouillon, mais je trens tout de même à signaler que son dernier roman, **Tigre,** sorti au fleuve Noir, est un ban polar mystica-futuriste : deux heures sons ennui. (Le réve.... Néo « SF, Fontostique, Aventures », 45 F. Tigre, Fleuve Noir « Anticipation », 19F)

Néa, toujours, continue à exhumer les fonds de tiroirs de Robert Howard. Ét, à surprise, certains d'entre eux sont bons I L'île des épouvantes est certainement l'un des meilleurs recueils inédits d'Howard, bien qu'il sente à plein nez la nécroph le

Roland C. Wagner

es dates de la XV Convention Nationale qui sera couplée avec un solon intitulé « Paris sur la Futur » se sont déplacées depuis le dernier numéro. Cette manifestation sons précédent se déroulera, toujours à la Mutualité, du 8 au 15 actobre 1988 Sous réserves de nauvelles modifications, l'inscription à la Convention est à ce jour de 200F. Pour tous renseignements : Raymond Audemard, 118 avenue de Stalingrad, 92700 Colombes.)



## GAME'S

Le spécialiste du jeu d'adultes

> Paris Forum des Halles Niveau 2 - Tél. 42 97 42 31

Les 4 Temps Niveau 2 Tél. 47.73.65 92 La Defense — Mini-Game s Mini-Game s Patinoire les 4 Temps Tél. 47.78 46.61



#### L'éventail du Père Noël

Site tous les joueurs ou moment de Noës, it n'en délaisse pas pour outant les maîtres de jeu, ni les lecteurs de bandes dessinées en fait, mais c'est une autre histoire. Dans mes chaussures (je fais partie des trois catégories...) il y avait cette année un éventail de BD, de quait de fais lire pendant des heures, m'inspirer pour faire jouer à la plupart de mes jeux de rôle favons, et trouver un titre à cette rubrique, que demandar de plus !..

Alors, en voiture, ca commence et ca finit à la fois il y a très longtamps et dans très longtemps, et en plus, il n'y a que du bon l'Prêts ? Premier arrêt nédiéval, médiéval fantastique, heroic fantasy, et j'en passe...

y a très longtemps, dans un monde où 2 violence des uns n'avait pour seul postecie que la poésie des autres, et la sorceilerie de queiques-uns... Non, je ecommence. A bord de son voisseau per a en perdition, la petite expédition. en ecrosée sur la Terre. Une Terre en pen moyen-àge, aŭ la violence des are ere foe, de Durand et Borcas ne socieve qu'à peine le voile sur les erronges aventures, mais on repre le pie ce tome Il soit paru pius de peut ons cores le premier (Les mon-The midespoon A guand to suite ? Mama appo e ox un peu plus tord mermonin nous entraîne à la suite du resident de thordt, en compagnie a Aumor se Bois-Moury of four or no seminible la panale histoire de la renno te de deux chevo ers, preux, a en rout e reste si le doigt de la Se e Dame de la Dame aux Fleurs de is he se monitestall pas sousta forme ne entant ma hate et affamée aux veus noirs et aux pieds nus dans a neige (confidentiellement, de vous à moi, vous arrive-t-il de trouver que mes phrases soient trop longues ?...).

Un coup de vent, une aile qui bat dans l'air pourpre du coucher de soleil, les vitraux d'une église, et hop I Nous voilà de retour au XXème siècle (deuxième arrêt : ambiance, horreur et fantastique contemporain). L'état morbide nous fait foire un petit tour dans la folie d'un autre, à moins qu'il ne soit parfaitement sain d'esprit, mais alors qui est fou il Lui, nous, la concierge, la cartomancienne aveugle du rez-de-chaussée il Réponse dans le second acte, plus tard.

XIII ? Non, je ne pense pas en avoir porté. Il s'agit d'une sène de longue haleme (quatre épisodes déjà parus) de Vance et Van Hamme, et ces deux-là nous font le coup de n'en publier qu'un par on, et encore, et c'est dur, mais dur l... Trois ans déjà, et ce pouvré héros (comment s'appelle-f-if au fait ?) n'arrive pas à retrouver la mémoire... Ha oui, c'est co, il ne sait pas qui il est ou juste! Depuis qu'il a auvert les yeux, amnésique, sur la plage, il a été successivement recueilli, attaqué convoincu de meurtre (un président américain dans les années 60, vous voyez ?), puis il a retrouvé sa femme (qui ça ?), l'a perdue, a été enlevé, biessá, dělivrá, ocorgh, Stop i Une sogo: comme celle-là, ca se vit, ca ne peut posse roconter i il n'existe pas vraiment de jeu actuellement qui paisse rendre cette atmosphère, mais c'est tellement bien qu'an doit pouvoir en faire quelque chose

Troisième arrêt : Super-héros. Je n'ai pas souvent l'occasion de parter de ces défenseurs achamés de la paix, la justice et l'American way of life, mais ce coup-ci... Je ne peux pas passer à côté de ce plassir. Une troduction (superbe, on peut le dire) d'une série américaine of course, intitulée Les Gardiens (The Watchmen), dont 2 volumes sont déjà parus, sur six prévus, avec un sythme de parution quasiment mensuel. Imaginezles, ces héros que vous aimez tous, à la retraite (sauf un seul, en fait), devenus les proies d'un tueur fou qui n'a plus qu'una idée en tête : la mort | Flashback, introspection, remise en question, avec en plus tout un arsenai de procédés et de plans « cinêma », un régal… A lire, à dévorer, incontournable ! On doit même pouvoir trouver, chez votre éditeur favori, les modules DC Heroes permettant de revivre ces aventures ? Mais ca ne vous dispense pas de les lire, interro écrite demain. (NDLR : les modules existent, mais se déroulent 8 ans avant la série, ceci en retirant tout l'intérét).

Demain ? Mais très loin demain alors (quatrième arrêt : SF, Post-nucléaire et

Nous avons eu le plaisir de voir, par ordre chronologique

Foc (2), La confrérie de la flétrissure, de Durand et Bordes, Histoires Fantashques Dargoux

Les Tours de Bois-Maury (4), Romhardt, de Hermann, Glénat

-L'Etat Morbide (1), La Maison-Diev, de Hulet, Glénat

-XIII (Le jour du soleil noir, Lô où va l'indien, Toutes les larmes de l'Enfer, SPADS), de Vance et Von Hamme, Dorgoud.

-Les Gardiens (Le Comédien, Dr Manhattan), de Moore et Gibbons, traduction de J.P. Manchette, Zenda Éditions.

Les Laux de Mortelune (2), Le café du part, de Cothias et Adamov, Glénat -Le Vagabond des Limbes (14), La petite maîtresse, de Godard et Ribeira Dargaud

-Doc Savedge, la aventurier, de Coucho, Philippe Renaux éditeur outres mignard ses...). Paris est tou ours Paris, mais un peu décrépi, la Seine ne coute plus là où elle devroit et le Prince de Mortelune régne en maître absolu sur le monde dévasté imaginé par Adamov et Cothias, Un monde au le chat et la souns, le bien et le mai, Comour et la haine se livrent une lutte sons merci. Une seule régie ou eu, survivra? Les spécial stes du post-apocatyphique toutes catégories sont les bienvenus, tickets à droite en entrant, noubliez pas le guide, merci de dois cependant admettre que j'avais préféré le premier tome de la série (Les eaux de Mortelune), mais « attendre et voir » disent les Anglois...

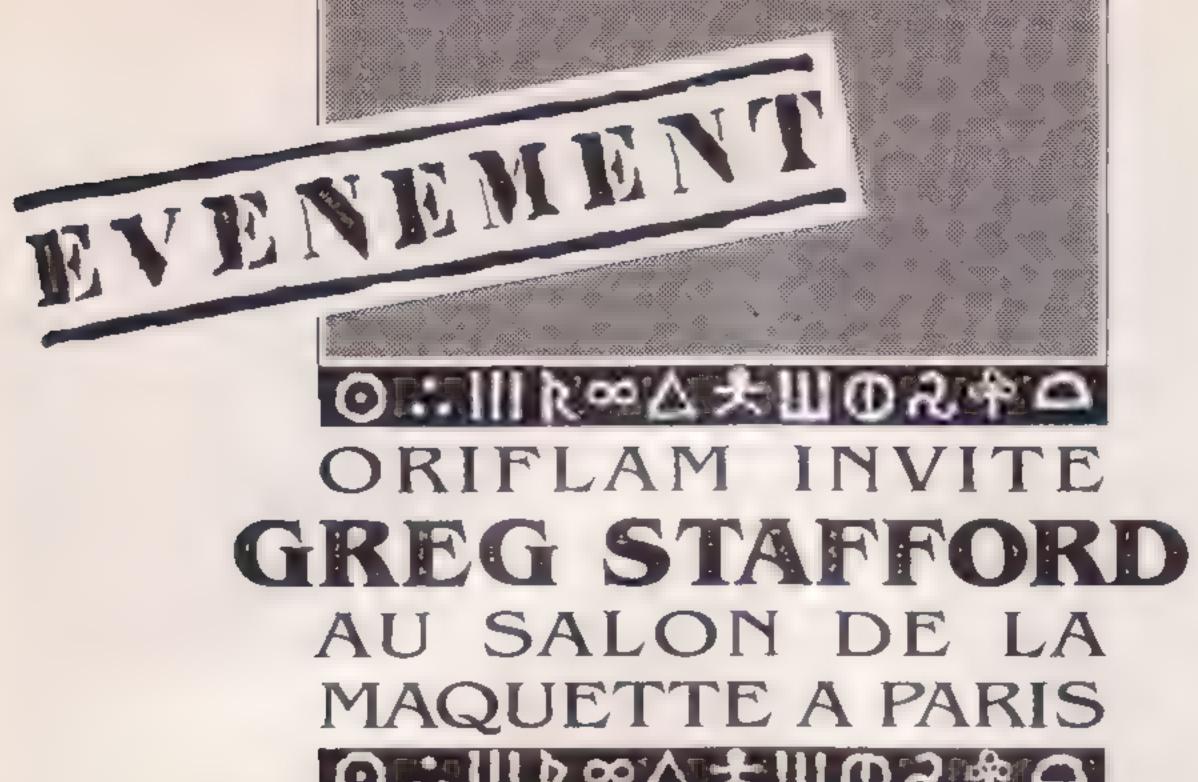
On a presque terminé notre tour, presque bouclé la boucle, avec la demière en date des aventures extraordinaires d'Axel Murshine, Le Vagabond des Limbes à côté de ses pompes. De la SF comme on l'aime, avec juste ca qu'il faut de rappei du XXème siècle pour que ça sonne bien... Mois je ne dirai qu'une chase : quand est-ce que toutes ces bonnes femmes vont le loisser en paix ? D'abord, il y avait l'autre, là, Chimeer, qui était là ou non, ca dépendant des jours. Ensuite c'était Muskie, le petit clown qui rôle sans arrêt, dont il arrive finalement à se déborrosser. Et puis on crost que c'est tout, qu'il va enfin pouvoir détruire l'univers trongu'llement, et ben non! Un clone, our parfaitement un cione, nommé Musky (subt le différence) lui met des bôtons dons les roues, c'est dingue non ?

Terminus: la chouchou du début de l'année. Il s'appelle Doc Savedge, le aventurier, et c'est du Coucho... Co n'a nen à voir avec le jeu de rôle, ou olors de très loin. Mais qu'est-ce que vous voulez, on ne se refait pas, et quand on craque... N'empéche que c'est quand même le seul justicier au monde qui n'arrive pas à s'échapper à ui-même, c'est dire s'il est fort !... Non, e sais, on ne peut pas comprendre comme ça, faut le lire pour y croire. Et pour finir, un message personnel : St Mr. Marce: vouloit bien posser à la rédaction du journal pour me dédicacer mon exemplaire, je ne refuserais pas. Solut, merci et à demain. Tshow

#### - Spécial demière -

Le petit nouveau de chez Guy Delcourt nous arrive à l'instant. sur son fringant destrier. C'est une BD interactive (la deuxième du nom chez cet éditeur), intitulée « La Citadelle Pourpre », de Terpant, Doug Headline et Salvetti. Le héros (vous quoi !) s'appelle Adam Drake et c'est un chevalier bon, loyal et tout ça (j'en connais pour qui ça risque d'être dur d'entrer dans la peau du personnage...). Est-ce que vous désirez des renseignements complémentaires ? « Non, ca ne m'intéresse pas », allez vous faire cuire un oeuf en 44. « Je ne sais pas », volez-le en 57 chez votre meilleur copain. « Oui, je veux pourfendre le grand méchant plein de pouvoirs magiques et de bestioles immondes l », rendez-vous en 24, chez le dealer de BD. Vous avez compris le principe ?

André Foussat



の門門での大人の大田のの場合

Grâce à Oriflam, l'une des plus grandes figures mondiales du Jeu de Rôle vient à notre rencontre.

Greg Stafford, président et créateur de la société CHAOSIUM, est à l'origine de nombreux jeux qui ont tous atteint une renommée internationale. On citera à son actif RuneQuest, Stormbringer, Hawkmoon, Pendragon, l'Appel de Cthulhu...

Il présidera les tournois organisés à cette occasion:

STORMBRINGER, le 26 mars 1988 HAWKMOON, le 28 mars 1988 RUNEQUEST le 3 avril 1988

Oreg Stafford sera également présent sur le stand ORIFLAM lors des premiers jours du salon.











## Walter Dr.

#### A vos papyrus

é s'est la la latrer preille mais la sent de conformer notre attente la sisties pérée qui une crue du Nil la valée des Rois daigne enfin paraître. Avec ses 4 000 ans d'histoire l'Egypte antique se devait d'inspirer

les auteurs L'année 86 avait d'alteurs vu la sortie de Nil-Le Jeu du Serpent, à mi-chemin entre le jeu de rôle et le wargame. Aujourd'hui, c'est un vrai jeu de rôle, complet et autonome, qui enrichit la collection Premières Légendes Devant l'étendue de la période pharaon que, parti est pris de limiter (!) le cadre historique à 2 000 ans Pour planter le décor, un livret de 72 pages, « Histoire et Mythes », dépeint la vie quotidienne des Egyptiens, présente leurs dieux, raconte leurs rois En ressuscitant la civilisation égyptienne, l'album de BD glissé dans la boîte va du même coup titiller l'imagination du maître de jeu. Le tome 1 des Héri-

#### jeux sur plateau

#### DWHINDEST

#### Le dragon avait l'haleine vierge...

ne fois n'est pas coutume, Games Workshop, the big company itself, édite en Angleterre un jeu « étranger ». Mais encore? Hé bien, il s'agit d'un jeu qui vient du froid, un jeu suédois, farpaitement, et pas n'importe quoi! Ca s'appelle Dungeon-

quest et, pour tout dire, c'est très bien!

Le principe est très simple: c'est un donjon aléatoire, sur plateau, avec des cartons représentant des pièces, des cartes d'événements et des rencontres plus ou moins musclées, à combattre la plupart du temps ou presque. Le but du jeu est d'atteindre l'Antre du Dragon, au centre du plateau, où le sus-dit dragon repose sur un trésor inestimable, avec une chance faible certes mais tout de même, de le voir se réveiller et cracher Cracher quoi? je vous le demande...oui, c'est cela, du feu! Et ensuite il faut ressortir, chargé du plus possible de richesses

Bon, quoi d'autre? Qu'est-ce qui fait que ce simple jeu, praticable en solitaire ou à plusieurs

jusqu'à 4), où vous incarnez un aventurier, un noble chevalier, un barbare (venu du froid lui aussi) ou un ranger armé d'un arc, est si différent de ses prédécesseurs dans le domaine (Sorcerers Cave, Dungeon!)? Le temps, simplement le temps!... Le jeu est nécessairement limité à 26 tours de jeu, matérialisés par un soleil qui se lève puis se couche sur la Time Track, et au-delà de cette limite, votre ticket n'est plus valable, vous êtes mort, c'est tout Les auteurs suédois, dans leur grande bonté, vous prédisent environ 15 % de réussite si vous voulez tenter l'expérience, Insensé, non?

En plus, un certain nombre de mécanismes bien particuliers, des trappes, des cryptes (avec ou sans cercueil), des grilles qui se referment demère vous (et qui vous retardent ou vous empêchent de faire demi-tour), des poisons là moins que ce ne soit des potions?), font que deux parties ne sont pas, ne peuvent pas être identiques... Juste un exemple vous avez une chance sur deux de réussir à vous échapper, hé bien Dungeonquest ne vous fera pas l'injure de dire « 4 ou plus sur un dé 6 », pas du tout, ça sera plutôt « Choisissez trois chiffres et jetez un dé !... ». Essayez, vous verrez, les chances sont les mêmes, exactement, mais pas le résultat. sans parler de la tension du joueur ni de son taux d'adrénaline.

Si vous n'aimez pas les jeux sur piateau, essayez celui-là, juste une fois, pour me faire plaisir, vous ne pourrez plus vous en passer !

André Foussat

Jeu de plateau édité en anglais par Games Workshop. tiers du Soieil, de Convard, ne joue pas (seulement) les amuse-gueule pour attirer le chaland, il constitue une mine de renseignements bien rassurante pour ceux que la richesse et la dimension de cette civilisation effraient

Le livret-jeu développe abondamment -en 184 pages !- des règles si abouties qu'elles peuvent rebuter les non initiés aux jeux de rôle Lors de la création des personnages, c'est tout d'abord le métier du père qu'on détermine avec précision. Du milieu social d'ongine dépendra l'éventail des compétences accessibles, sans que soient exclues les possibilités de progression sociale Populaire ou sacrée, la magie tient une place capitale dans le bagage culturel des personnages : plus de 200 sortile ges leur sont proposés sous divers conditions Indispensable au maître de jeu, une bonne connaissance des us et coutumes est également nécessaire aux joueurs. A première vue la Vallée des Rois semble avoir exploité intelli gemment la fascination qu'exerce l'Egypte pharaonique. Le jeu reste très aléchant, mal gré une fausse note, son prix trop élevé à n gré

Isabelle Bourdial

Jeu de rôle en français édité par Jeux Descartes pour la collection Premières Légendes, Prix indicatif : 269 Frs.

## BANK WAY

#### Ail, il m'a mordu !...

n cri d'horreur jailli du fin fond des bas-quartiers de Madrid (ou d'ail leurs) et vous voilà parti, l'oeil aux aguets, le crucifix à la main Infatigable chasseur de vampires, vous vous précipitez pour lutter contre le monstre Dracula et en débarrasser le monde

à tout jamais !

Ce jeu de plateau est basé sur le roman originel écrit en 1897 par Bram Stoker, la source même du « gothic horror ». Dans cette adaptation ludique, vous pouvez être vous-même Dracula ou l'un de ses chasseurs imaginés par l'écrivain, i.e. le Dr Seward, Lord Godalming ou le Professeur Van Helsing. Pour préserver l'équilibre du jeu, quel que soit le nombre de joueurs (de 2 à 4) opposés au comte, les trois chasseurs sont toujours utusés, les joueurs présents se partageant l'ensemble des chasseurs à leur convenance. Toujours dans le même but, Dracula sait à tout moment où se trouvent ses poursuivants tandis qu'il se déplace lui-même en secret à l'abri d'un écran (strategy and movement screen) sur un facsimile de la carte d'Europe (strategy and movement chart). Le but du jeu est très simple pour le comte, il s'agit de s'installer en Europe avec tous ses associés « vampinques » et pour les chasseurs de l'en empêcher

The Fury of Dracula est défini par son auteur lui-même comme un jeu de bluff et de stratégie... Dracula peut dresser des obstacles à la progression des chasseurs, mais qui seront autant d'indices de son passage. Les chasseurs peuvent se déplacer en groupe, ils seront d'autant plus forts s'ils rencontrent le Vampire. mais ils auront moins de chances de le locali ser. Le système de combat (il en faut bien un n'est-ce pas ?) est plutôt original Chacun décide en secret de son action, en fonction de ses capacités du moment, et le résultat est obtenu sur un tableau à double entrée Le tableau utilisé est déterminé par le personnage ayant l'initiative, qui dépend elle-même du résultat d'un jet de de modifié par une série de circonstances externes comme par exemple l'heure de la journée. Ouf l

En résumé, ce jeu devrait convenir aux amateurs de « gothic horror » bien sûr, mais aussi aux joueurs de rôle, car cela doit être une expénence passionnante pour un chasseur mal équipé que d'affronter seul à seul Dracula en partir ne, la nuit tombée, dernère le cimetière pas ?

#### Emir Vlad Ubudin

Jeu de a d'eau en anglais édité par Ga-



#### A la hausse!

est la première fois qu'une vraie simulation des mécanismes boursiers est réalisée. Maxi Bourse, édité par Schmidt France, à qui l'on doit de belles réussites, notamment sur le

plan de la qualité matérielle, est un jeu très simple dans ses principes (il suffit d'une ving taine de minutes au plus pour apprendre à jouer), mais dont la maîtrise ne s'acquière qu'à force de pratique, de calcul et d'intuition

Vous êtes titulaire d'un portefeuille d'actions et d'une somme de liquidités. Votre but est d'en avoir plus, toujours plus. Pour y parvenir, vous pouvez acheter ou vendre des actions. Un tableau sur lequel fluctuent les cours des actions de 40 sociétés parmi les plus célèbres (Coca Cola, A.E.C. Canon, etc.) vous permet de vous livrer à des spéculations effrénées autorisant le recours à tous les stratagèmes financiers et boursiers. Le hasard ne joue aucun rôle important dans le système de jeu Les dés n'interviennent que pour déplacer les pions des joueurs sur une spirale de cases (façon jeu de l'oie) dont les unes permettent d'acheter, les autres de tirer des cartes provoquant des gains ou des pertes imprévus (rumeurs sur le marché, conséquences de la politique internationale, évènements propres aux joueurs, etc...). La vente de titres peut avoir lieu avant de lancer des dés. L'évolution des cours dépend, comme en réalité, du jeu de l'offre et de la demande Les auteurs ont réussi le tour de force de réaliser un jeu très simple et absolument fidèle aux mécanismes rées Chaque joueur doit mener une stratégie boursière visant à posséder la majorité des actions



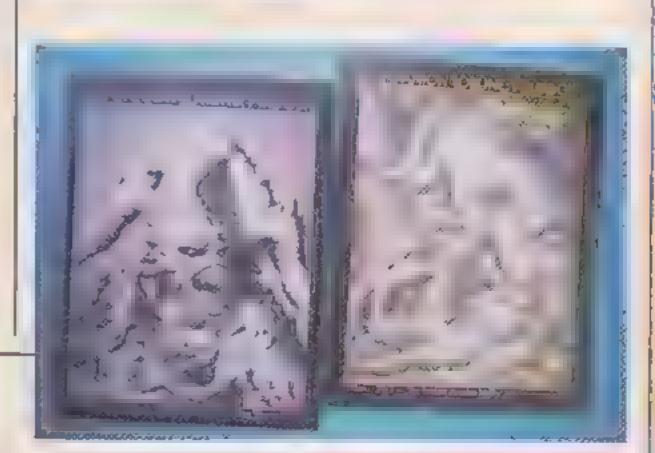












d'un maximum de sociétés, à sélectionner celles-ci de façon à réaliser des concentrations honzontales et verticales, et bien entendu à ne perdre que le minimum d'argent par suite des fluctuations de la cotation

D'une excellente qualité de réalisation, Maxi Bourse est une simulation passionnante et instructive, pleine de rebondissements, dans laque, e les joueurs doivent souvent avoir les nerfs solides et ont intérêt à ne pas faire de sentiment. C'est une réussite à laquelle on joue, sans s'en aperçevoir, « jusqu'au bout de la nuit »

#### Jean-Baptiste Dreyfus

Jeu de plateau en français édité par Schmidt France.

#### jeux de rôle

#### EMPIRE GALACTIQUE

#### **Après Charlemagne**

a grande question est : faut-il être en avance sur les modes ? Quand on dit à François Nedelec que c'était un suicide de sortir un jeu de space opera en un livre unique, ne se jouant qu'avec des dés à six faces. on n'avait pas tout à fait tort. Et pourtant, voilà que Star Wars arrive, sur le même modèle... Plus problématique pour ma bibliothèque : les différents formats du jeu Première édition du jeu en livre « classique », Encyclopédie galactique en très grand format, deuxième édition en livres de poche, mais contenue dans un écran plus grand que l'encyclopédie. Gargl...

La nouvelle édition est une première : la parution d'un jeu de rôle en livre de poche. Le maître se payera sans doute le package complet : un écran, les livres du rôle et du jeu, les scénarios et les fiches de personnages. Mais on pourra se procurer chacun des éléments séparément, et à un prix minuscule. La réalisation en est très correcte, disons même que pour cette taille, c'est une réussite : des couvertures superbes et une bonne lisibilité. A part bien sûr, les dessins de Manchu qui pâtissent de la petitesse

Quant au texte, c'est bien une seconde édition Nedelec a transformé le système pour le rendre compatible avec son autre jeu : Avant Charle magne La création des personnages est moins aléatoire, les combats plus réalistes. Par contre, si le sytème est simple, il est très personnel. Aussi certains le trouveront encore génial et accessible alors que d'autres seront un peu rebutés par la symbolique. Notons aussi que le « vieux » joueur d'Empire devrait se procurer cette édition, pour mieux comprendre les points de règle de l'Encyclopédie.

#### Pierre Rosenthal

Jeu de rôles en français édité au Livre de Poche. L'ensemble vaut à peu près 145 Frs, les livres séparés à peu près 36 Frs.

#### wargame

#### FIRE TEAM

#### Le feu de l'action!

écidemment, West End Games s'affirme de jour en jour comme un des meilleurs éditeurs de wargames, et aucune de ses productions ne passe inaperçue. Simulant des affrontements conventionnels en Europe entre Américains et Soviétiques, Fire Team est certainement le jeu à l'échelon de la section le plus réaliste et le plus jouable actuellement sur le marché. De plus, il est « à jour » du point de vue des armements et ses règles recouvrent presque tous les aspects de la guerre moderne en ce qui concerne les chars et l'infantene, détaillant également l'emploi des hélicoptères, de l'amiliene, des fortifications, etc... Parmi les particulantés qui me semblent les plus intéressantes, je citerais l'importance des règles de commandement, et l'accent mis sur les différences de doctrines tactiques entre les deux armées en présence Les joueurs/adversaires ne peuvent ni ne doivent jouer de façon similaire. Chacun doit se pénétrer de sa doctrine (des « player's notes » très bien faites y aident), et, pour cela. bien analyser les forces et les faiblesses de ses unités (celle-là découlant de celles-ci)

Fire Team se situe quelque part entre la série Assault » de GDW, Squad Leader et Panzerblitz. Plusieurs cartes géomorphiques sont fournies, de même que des fiches de scénarios Le jeu semble d'ailleurs déjà connaître le succès aux USA, et l'éditeur parle de publier des extensions; un Squad Leader moderne serait-il en train de naître?

Laurent Henninger

Wargame en américain édité par West End Games.

#### suppléments

#### STAR WARS SOURCEBOOK

#### Le saviez-vous?

aviez-vous qu'un AT.AT « s'agenouillait » pour débarquer des troupes, saviez-vous que le Rancor était probablement le représentant unique de sa race, saviez-vous que les Hommes des Sables pouvaient chanter?...

Non, vous ne le saviez pas. Hein, avouez.. Imaginez un peu dans quel état de stress peut se retrouver un *Star Wars* maniac s'il oublie qu'une armure de Stormtrooper n'est constituée que de 18 morceaux et que certains sabres laser comportent trois cristaux au lieu d'un! Pas de panique, le staff de West End Games a créé -via le Star Wars Sourcebook-l'assistance au rebelle en manque d'informations.

Avec ce supplément, plus de droit à l'erreur, tous les éléments inhérents à l'univers de Star Wars, qu'ils soient capitaux ou minimes sont disséqués avec la précision d'un chirurgien opérant un coucou suisse. Tous les maîtres de jeu de Star Wars se doivent de posséder ce précieux volume, s'ils veulent donner à leurs aventures la même magie du détail qu'offrent les films. L'utilité d'un tel supplément est indiscutable d'un point de vue ludique autant qu'informatif

La seule lecture est un vrai bonheur, et toutes ces informations valent bien tous les Crédits de la Galaxie

#### Jean-Marc Toussaint

Supplément en américain (quasi-indispensable) édité par West End Games pour Star Wars the role playing game.

#### ZONE SCREEN

#### Du classique!

one continue son p'tit bout de chemin. Voici donc l'écran pour le Zone Master dans toutes vos boutiques Dessin dans le plus pur style crade au recto, tableaux de l'autre côté, bref du classique! A ce propos, on trouve aussi en bonus un scénario de 8 pages : Britanicus Remake, librement adapté d'un scénar de Jean Racine, où l'on apprend que Claudius et Néron sont des skins... Ah, si les profs de français savaient ce que font leurs gentils élèves au fond de la classe pendant les cours... Tiens ça me donne une idée, je vais me lancer dans l'écriture de Scapin Contre Attaque (« Mais que diable allait-il faire dans ce croiseur impérial?}.

#### Pierre Rosenthal

Supplément en français pour le jeu de rôle Zone, édité par Siroz Production.

#### JUDGE DREDD COMPANION

#### Force reste à la Loi!

hh, enfin... Le supplément promis depuis près de deux ans pour Judge Dredd le jeu de rôle est paru. Sous la forme d'un livre cartonné, il contient plus de 100 pages de matériel très bien présenté et presque entièrement inédit (deux articles sont déjà parus dans White Dwarf en 1986) En vrac, on y trouve de nouvelles capacités (\* taper plus fort \*, par exemple), de nouvelles règles concernant la conduite, la force et le combat à mains nues (dans les règles initiales, un citoyen moyen était souvent plus fort qu'un juge, une hérésie!), et une nouvelle classe de juges : les exorcistes (avec leurs adversaires

## LUCASFILM LTD. WEST END GAMES DESCARES

présentent

Ouf Comme vous l'avez compris, ce supplément fourmille d'informations passionnantes qui donnent une nouvelle dimension au jeu (si.

si). Vous aurez été prévenu!

PS: (message du Juge Petrose: Citoyens, le compatriote A.Schwarzeneger a été pressent pour interpréter au cinématographe le rôle de Joe Dredd. C'est un grand jour pour la Loi!)

Frédéric Blayo

Supplément en anglais pour le jeu de rôle Judge Dredd publié par Games Workshop.

#### L'AUBERGE DES DERNIERS VOYAGEURS

#### Une drôle d'auberge...

on changement d'éditeur semble avoir réussi au Miroir des Terres Médianes. En effet, à peine trois mois après le demier, vient de paraitre le Miroir nouveau. Espérons que ce rythme sera maintenu pour le plus grand plaisir de tous les rêveurs.

Dans l'auberge des demiers voyageurs, Maître Gerfaud nous propose comme à l'accoutumée un scénano et quelques règles optionnelles Du scénario, je ne dirais rien sinon qu'il ravira tous ceux qui apprécient l'univers oninque de ce jeu et leur fera découvrir un merveilleux secret.

Les règles optioneiles, bien que peu nombreuses. n'en sont pas moins importantes. Tout d'abord, le gris rêve, défini dans le Miroir nº 4. tramendé de quelques règles pratiques emant les blessures, les queues et souffles etc. Vient ensuite la « table des etc. Vient ensuite la « table des etc. Si rencontres » avec un Tourbillon à donnera des sueurs froides aux ants malchanceux. Mais j'ai gardé le de choix pour la fin 'Ce Miroir recèle et si pour la voix maudite, mais e Thanatos. Des sorts qui feront loyageurs les sempitemels en-

- - - ent la couverture

#### Pierre Lejoyeux

Le Miroir des Terres Médianes nº 6, édité par Ludodelire, est un supplément en froncais pour le jeu de rôle Rêve de Dragon edité par la NEF. Prix indicatif : 69 Frs.

#### LAND OF MINJA

#### Ran Quest

e Japon médiéval est décidément une période qui exerce une étrange fascination sur les créateurs de jeux il n'est donc pas étonnant qu'après Viking, les fans de RuneQuest se voient proposer un voyage vers l'Onent mystérieux.

Destiné à être joué avec les règles de Rune-Quest III. Land of Ninja se présente sous la forme d'un livre de 144 pages, format « Player handbook ». La première lecture laisse une bonne impression : les illustrations en couleur sont particulièrement réussies, et le pays a fait l'objet d'une étude particulièrement sérieuse. I est vrai que les auteurs de l'ouvrage, Sandy Petersen (Cthulhu) et Bob Charette (Bushido) ne sont pas les derniers venus

Land of Ninja développe longuement les réalités économiques et sociales du Japon d'alors (voyages, structure familiale, commerce), ainsi que les grands traits de la religion niponne

mannés à la sauce RuneQuest

Côté « jeu » proprement dit. l'accent est mis sur les samourai, et les joueurs sont vivement encouragés à choisir cette « profession » Quelques modifications dans la création du personnage mis à part, les 2 principales innovations de ce supplément résident dans l'introduction de « points d'honneur » et dans la possibilité d'utiliser le « Ki », ce pouvoir qui permet de se transcender en certaines circonstances. Ces deux règles, intelligentes et bien adaptées, donnent au jeu une partie de son charme. Le livre se termine par une liste de créatures magiques et quelques idées de scé namos

Land of Ninja ne peut que satisfaire tous ceux qui sont attirés par l'ambiance des films de Kurosawa. De surcroit, et malgré quelques réserves concernant les combats, les règles de RuneQuest ont été bien adaptées.

Pour ceux qui ne supportent plus Glorantha.

#### Denis Beck San

Supplement en angiais pour le jeu de roie RuneQuest, édité par Games Workshop.

#### BATTLEFIELD TECHNICAL READOUT 3026

#### Un terrifiant catalogue

e meilleur ouvrage de référence sur les véhicules de combat de la Sphère Inténeure... Le panorama des armes de poing et des équipements de campaque le plus complet à avoir jamais été publié.. Un smuste pour tous les commandants de petites unités ». C'est en ces termes que nos

Un \*must\* pour tous les commandants de petites unités \*. C'est en ces termes que nos confrères du New Avalon Herald du 3 septembre 3026 parlent du Battlefield Technical Readout 3026 - Vehicles and Personal equipment. En effet, ce supplément pour BattleTechnet MechWarrior), le n°1 des jeux de SF aux

USA (?), sera vite indispensable à tous les aficionados de ce système, à mi-chemin entre le jeu de rôle et le wargame 40 véhicules de combat de tous types y sont décrits dans les moindres détails (caractéristiques doctrines d'emploi, historiques, etc.. ), de même que des dizaines d'armes et d'équipements individuels Enfin, il convient de signaler que cette fascnante brochure intéressera au plus haut point tous les passionnés de technologie du champ de bataille que sont les wargamers, et p.t.s particulièrement ceux d'entre eux qui pratiquent les jeux à thème « 3ème GM » ; car les auteurs se sont largement inspirés de projets actuellement en déve.oppement pour l'armée américaine de l'an 2000 (dans 12 ans !)...

#### Laurent Henninger

BattleTech Technical Readout 3026 - Vehicles and Personal Equipment est un supplément en américain édité par FASA Corporation.

#### BURDOTH ARDOTH

#### Découvrez les merveilles de la planète Jorune!

premiers suppléments réansés pour cet excellent jeu injustement méconnu qu'est Jorune (voir la tête d'affiche dans CB nº 33). Instanés sur la planète depuis près de 3 500 ans, les humains se sont principalement implantés dans les régions de Burdoth et de Hendoth

Le premier supplément décrit ces régions en détail, ainsi que les îles proches et les lointaines terres riches en minerai de Lhodre. Le royaume de Burdoth est prospère, alors que celui de Hendoth est en ruine et en proie al chaos. Pour chacun sont mentionnées ses provinces et toutes ses cités importantes, avec son histoire, son économie locale, etc..

Le deuxième supplément est consacré à la capitale de Burdoth : Ardoth, une gigantesque cité où cohabitent plus de 325.000 habitants de races différentes (dont 52 % d'humains). La ville est décrite quartier par quartier, puis on apprend comment fonctionnent ses institutions. On voit ainsi le système politique, l'administration, l'armée, etc.

Une table de rencontres très bien faite permet au Sholari (le maître de jeu) de préciser entre autres si les PNJ rencontrés font bien leur travail ou non, sont polis ou impolis, etc Enfin, les principaux évènements historiques

que la cité a connus sont rappelés, et l'univers du jeu est ennchi par l'introduction des religions existantes et d'un monstre légendaire. On reste confondu devant la nchesse de ces suppléments, la cohérence du monde proposé et la beauté des illustrations. Si vous ne connaissez pas déjà Jorune, essayez. Vous ne le regretterez certainement pas l'

#### Frédéric Blayo

Suppléments en américain pour le jeu de rôle Skyrealms of Jorune, édités par Skyrealms Publishing.

28

LUCASFILM LTD.
WEST END GAMES

JEUX DESCARTES

Présentent

STAR LAGAS
LE JEU DE RÔLE
DE LA
GUERRE DES ETOILES

## VF 3.5 (compatible Glorantha)

Dix ans, comme pour Advanced Dungeons & Dragons, c'est le temps qu'il a fallu attendre pour voir la traduction française de RuneQuest, le jeu le plus « novateur » de son époque. Cette critique en forme de fiche technique nous permet de refaire le point sur ce jeu que nous avons déjà beaucoup détaillé dans le passé.

#### Un peu d'histoire...

En 1978, paraissait aux Etats-Unis un curieux jeu de rôle, proposé par une petite maison d'édition nommée Chaosium. Pour la première fois, les règles présentaient un système de compétences original, et, plus surprenant encore, un monde cohérent. Le jeu s'intitulait RuneQuest et le monde Glorantha. Il y eut trois éditions successives, améliorant les règles, (et rendant le jeu un peu plus complexe), et d'autres univers furent proposés, par exemple une Europe de légende dans la version RQ III. Le jeu était hélas beaucoup trop cher (dans sa version luxe) pour bien des joueurs, ce qui limita son succès, mais il était si novateur, qu'il inspira bien des jeux parus depuis...

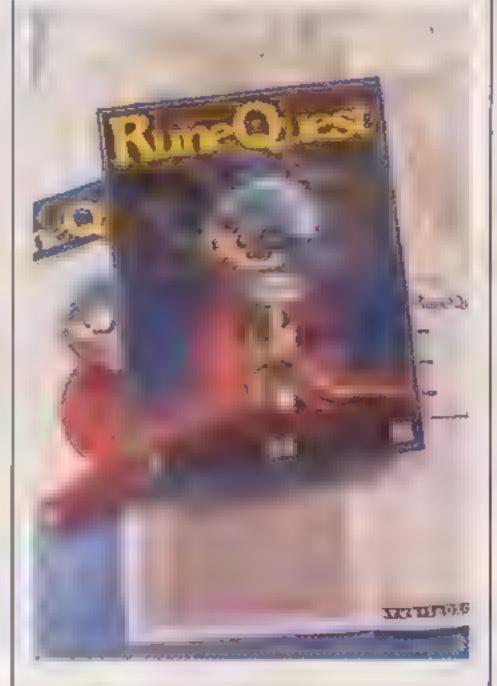
#### Ouverture de boîte

Quelques mois après Stombringer, Onflam publie Rune Quest en français. Ce jeu utilise le même système de base (appelé le Basic Role Playing System) que la plupart des jeux Chaosium, tel l'Appel de Cthulhu, et ne présente aucune difficulté notable. Je ne vais pas décrire précisément le jeu, car cela a déjà été fait récemment dans le n°38 de Casus Belli Disons simplement qu'il s'agit d'un jeu d'inspiration médiévale fantastique, où les personnament des par des professions. Les aventures prendace dans Glorantha, un monde fascions proche de l'antiquité gréco-romaine moyen-âge, où les dieux sont omnipré-

ançaise se présente dans une belle
antenant un épais livret de règles,
atre principaux chapitres : le livre
de Glorantha ; un livret de
de Glorantha en noir et
traduction de la boîte de
came, publiée par Avalon

#### Voyons voir...

The state of the Europe and the Europe and the Europe and the Europe and the carte de ce monde monde Europe and the Europe and the et c'est une des this pre ses out quant ale es més n'en presente.



tées, et agréablement illustrées. Le joueur crée son personnage en tirant ses caracténstiques, puis il détermine son origine sociale (primitif, nomade, barbare ou civilisé) et l'occupation de ses parents, ce qui lui donne différents avantages. Par exemple, ses parents ont pu être barbares artisans maroquiniers, il aura donc appris telles ou telles compétences etc... Votre personnage peut être ainsi très personnalisé dès le départ. Le système d'expérience préliminaire est intéressant, mais attention, il est facile d'en abuser en créant des aventuriers âgés.

Dans ce jeu, tous les personnages ont droit à la magie qui est de trois types : magie de

l'esprit, magie divine, et sorcellerie. Ces catégories ne sont pas fondamentalement différentes, mais elles sont significatives de la façon dont leurs utilisateurs perçoivent le monde Les deux chapitres consacrés au joueur et à la magie sont fidèlement traduits. Par contre, le Game Master Book et le Creatures Book américains ont été fusionnés en un seul chapitre et Oriflam n'a pas jugé utile de traduire certaines règles (par exemple celles concernant les navires, mais elles seront publiées dans un supplément à venir)

Plus ennuyeux, de nombreux animaux et monstres ont également été omis. Le scénario d'introduction présenté est médiocre et donne une image curieuse de Glorantha En particulier, la présence des Broos est complètement llogique dans cette région et l'attitude des Lunars vis-à-vis du sorcier Aldhuin est très peu crédible

Onflam a eu par contre l'excellente Idée de remplacer le culte d'Ernalda, déesse de la Terre, qui était donné en exemple dans la boîte Avalon Hill par le culte d'Orlanth, dieu des Airs et des Aventuriers. Orlanth est en effet un dieu bien plus souvent choisi par les joueurs.

#### Finalement...

J'avoue que j'ai été favorablement impressionné par la présentation générale du jeu par rapport à la version américaine. Le jeu est bien traduit, et les règles claires et plaisantes à lire. Il est dommage que les règles ne donnent pas les statistiques des Babouins (une race intelligente sur Glorantha) et des Trollinets (puisque 9 Trolls sur 10 sont de cette espèce), mais il est vrai qu'elles n'existent pas dans la version Avalon Hill. Il ne nous reste plus qu'à souhaiter qu'Onflam publie rapidement de nombreux suppléments pour ce jeu, qui devrait reçevoir un succès ménté.

#### Frédéric Biayo et Annabella Belli

Note: cet article a été écnt à partir d'une maquette du jeu et non pas de la version disponible en boutique. Nous ne pouvons donc pas parler de la qualité de la présentation, ainsi que des petits détails de demière minute

#### Dejà paru dans Casus Heili:

#### Scénarios

Les cavernes du Pied du Bouc. Denis Gertaud CB nº18

Poussière d'espoir. Frédéric Weil et Pierre Lejoyeux. CB n°38

#### Articles

La quête et la rune. Frédéric Armand. Découverte de la seconde édition de RuneQuest. CB nº12

Le monde de RuneQuest. Denis Gerfaud. Présentation du système et du monde du jeu.

#### CB nº16.

Les combats dans RuneQuest Denis Gerfaud.
Comme son nom l'indique. CB n°17.

L'expérience préliminaire dans RuneQuest Denis Gerfaud. CB nº18.

La magie dans RuneQuest. Denis Gerfaud. CB nº19

La rune du Chaos. Denis Gerfaud. Importance et philosophie du Chaos dans RuneQuest. CB nº20.

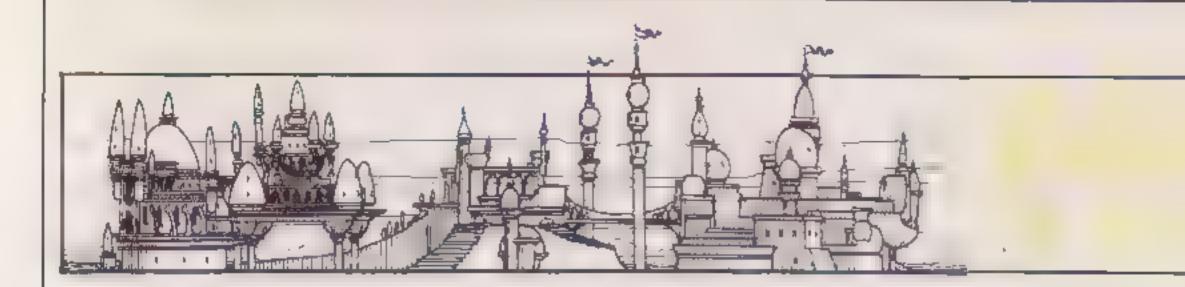
RuneQuest, le grand jeu. Jean Balczesak. Présentation de la version anglaise de Rune-Quest III. CB nº38.

27

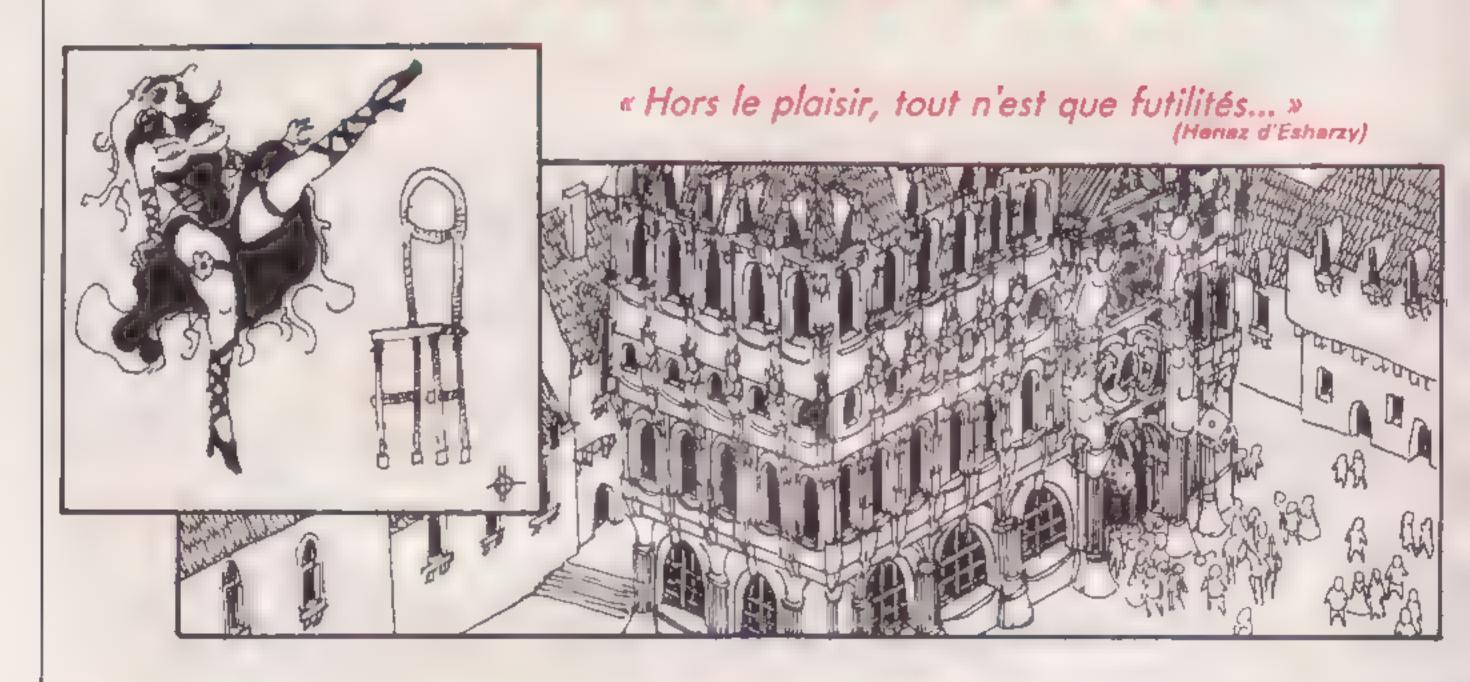
JEUX DESCARTES

# LE JEU DE RÔLE DE LA GUERRE DES ETOILES





## La Maison des Mille Fleurs



Avant de passer en revue les constructions citadines en général dans un prochain « Bàtisses », voici, pour vous allécher, l'un des hauts lieux de la vie nocturne la elithienne. En plus de fournir une excellente « base » aux aventuriers en visite à la Cité du Roi-Dieu, la Maison des Mille Fleurs est un établissement cosmopolite pouvant servir de cadre à toutes sortes de scénarios.

#### Présentation

Installée sur le Quai des Contrebandiers tvoir la Chaussée du Lac), la Maison des Mille Fleurs est l'une des plus anciennes institutions de Laelith. A la fois auberge de luxe, grand restaurant, salle de spectacle, tripot huppé et... « maison de joie » très particulière, cette grande construc-

tion à la façade couverte de bas-reliefs célébrant tous les plaisirs de l'existence draine une clientèle hétéroclite, qui va du noble citadin en goguette au coupe-jarret à l'affût d'une proie éventuelle. Objet de querelles théologiques variées entre les diverses autorités religieuses et administratives, cet établissement a sûrement contribué par le passé au succès des pélénnages qui amènent chaque année des milliers de dévots dans la Ville Sainte Aujourd'hui, la Maison des Mille Fleurs est tellement prospère, qu'elle constitue un élément non négligeable de la vie économique et commerciale de la ville

#### Histoire

Les débuts furent modestes. Ils remontent à près de trois siècles, époque à laquelle un petit cuisinier, Heriaz d'Esharzy, originaire d'une lointaine contrée du sud, vint s'installer à Laelith pour y faire commerce de ses talents. Il commença en vendant à la sauvette des petits gâteaux parfumés dans les rues de la Chaussée du Lac. Doué de talents culmaires exceptionnels, il connut rapidement un succès immense auprès des citadins qui se pressèrent en nombre pour acheter ses pâtisseries. A te.

32

point qu'il dut bien vite engager quelques aides et ouvrir une boutique Place de la Cloche. Le triomphe d'Heriaz atteint alors un point culminant lorsqu'il fut invité à préparer un repas de fête pour Cemal dir VII. le Roi-Dieu de l'époque. Enthousiasmé par ses mets, ce demier lui alloua une rente et lui conféra sur le champ le titre de Baron du Quai des Contrebandiers. La fortune du petit cuisinier était faite! Il décida alors d'ouvrir un grand restaurant et fit construire ce qui devait devenir la Maison des Mille Fleurs

Après la mort d'Heriaz, plusieurs générations d'Esharzy se succédèrent aux fourneaux de l'établissement, jusqu'au jour où Paldris, l'amère petit-fils du grand cuisinier, eut une idée de génie : pourquoi se contenter de satisfaire seulement les appétits gustatifs de la clientèle? Il commença donc par faire agrandir la Maison pour aménager un certain nombre de chambres à l'étage. Puis il installa quelques tables de jeu et une scène, avant d'organiser des spectacles originaux qui emportèrent tous les suffrages des critiques laelithiens. Ce n'est qu'ensuite, peut être inspiré par sa concubine du moment. une courtisane nommée Noesis, qu'il créa les « Sublimes Compagnes » (voir encadré); non sans rencontrer de sévères réticences auprès des guildes de proxénètes de la ville, qui y voyaient, à tort, une concurrence déloyale

De nos jours, la Maison des Mille Fleurs est dirigée par la très séduisante Yphria d'Esharzy, dernière descendante de la lignée d'Henaz. Cette situation pose d'ailleurs un problème : qui héritera de la Belle Maison à la mort de sa propriétaire actuelle. Cela pourrait être le mari d'Yphria... et c'est pourquoi une nuée de prétendants, plus ou moins intéressés. papillonne en permanence autour d'elle Heureusement, elle sait se défendre. On raconte également que le maître de la Haute Guilde lui-même s'arrange parfois pour décourager les prétendants les plus malhonnêtes... On suppose que les grandes courtisanes (voir CB n°29) s'inquiètent et veillent elles aussi, à leur manière. à la sécurité d'Yphria. Après tout, si elle ne se mariait pas et n'avait pas d'enfant, la guilde des courtisanes, dont elle fait partie, saurait lui trouver une \* fille spirituelle »

#### Visite des lieux

#### **REZ-DE-CHAUSSEE**

1) Salle commune. C'est ici que se déroulent la plupart des activités proposées par la Maison des Mille Fleurs Quelques tables de jeu, essentiellement dévolues aux jeux de cartes et à la roulette, permettent aux flambeurs de s'adonner à leur vice. Une scène surélevée accueille les artistes les plus divers : acrobates, danseurs, musiciens virtuoses. conteurs réputés, comédiens émérites etc.. Enfin, il est possible, pour une



#### Tout l'amour d'une vie en une seule nuit

« Contrairement à ce que pensent trop de personnes mal informées, les Sublimes Compagnes de la Maison des Mille Fleurs ne sont pas des prostituées I Choisies des leur plus jeune âge parmi les plus charmantes et les plus douées des fillettes prises en charge par la Guilde des courtisanes, elles sont soigneusement élevées et éduquées dans les arts les plus divers, de la musique à l'érotisme en passant par la peinture, la sculpture, la viole alto, etc... Elles reçoivent notamment une formation particulièrement poussée en psychologie appliquée. Pour elles, les sentiments n'ont pas de secrets, et elles sont aussi habiles à faire naître la

passion amoureuse que la haine C'est qu'elles proposent à leurs clients bien plus qu'une banale nuit d'amour, elles leur offrent une véritable communion des ames, car, à leur façon, elles incornent une forme d'idéal féminin Etonnomment belles et infiniment séduisantes, elles savent susciter la passion immédiate et leurs clients (moyennant 1600 pièces d'or) tombent quasiinstantanément amoureux d'elles. Elles leur dispensent alors une tendresse réconfortante qui peut conduire à une union physique, mais ce n'est nullement obligatoire. En effet, elles s'attachent avant tout, par des paroles toute empruntes de gentillesse et des caresses apaisantes, à offrir le repos de l'esprit à leurs « amoureux d'une nuit ». Au petit matin, elles manoeuvrent habilement pour que ces derniers se détachent insensiblement d'elles, jusqu'à ce qu'ils souhaitent les quitter d'eux-mémes. Il est de notoriété publique que les clients des Sublimes Compagnes reviennent rarement une deuxième fois. Manifestement, l'expérience qu'ils ont connue les transforme radicolement, leur donnant une confiance en eux inespérée. Mais, il est dit aussi qu'ils ressentent à tout jamais les affres d'un amour impossible. C'est là l'aspect le plus déroutant du talent des Compagnes : elles arrivent à la fois à provoquer une passion dévorante à ceux qui tont appel à leurs services, tout en parvenant à les convaincre qu'il n'y a rien à attendre d'une liaison suivie... »

(Anvim d Estenar, « Survivre à Laelith ». tome deux de « Je suis Innocent »)



somme relativement raisonnable, de consommer tous les alcools existants et les plats les plus savoureux du monde

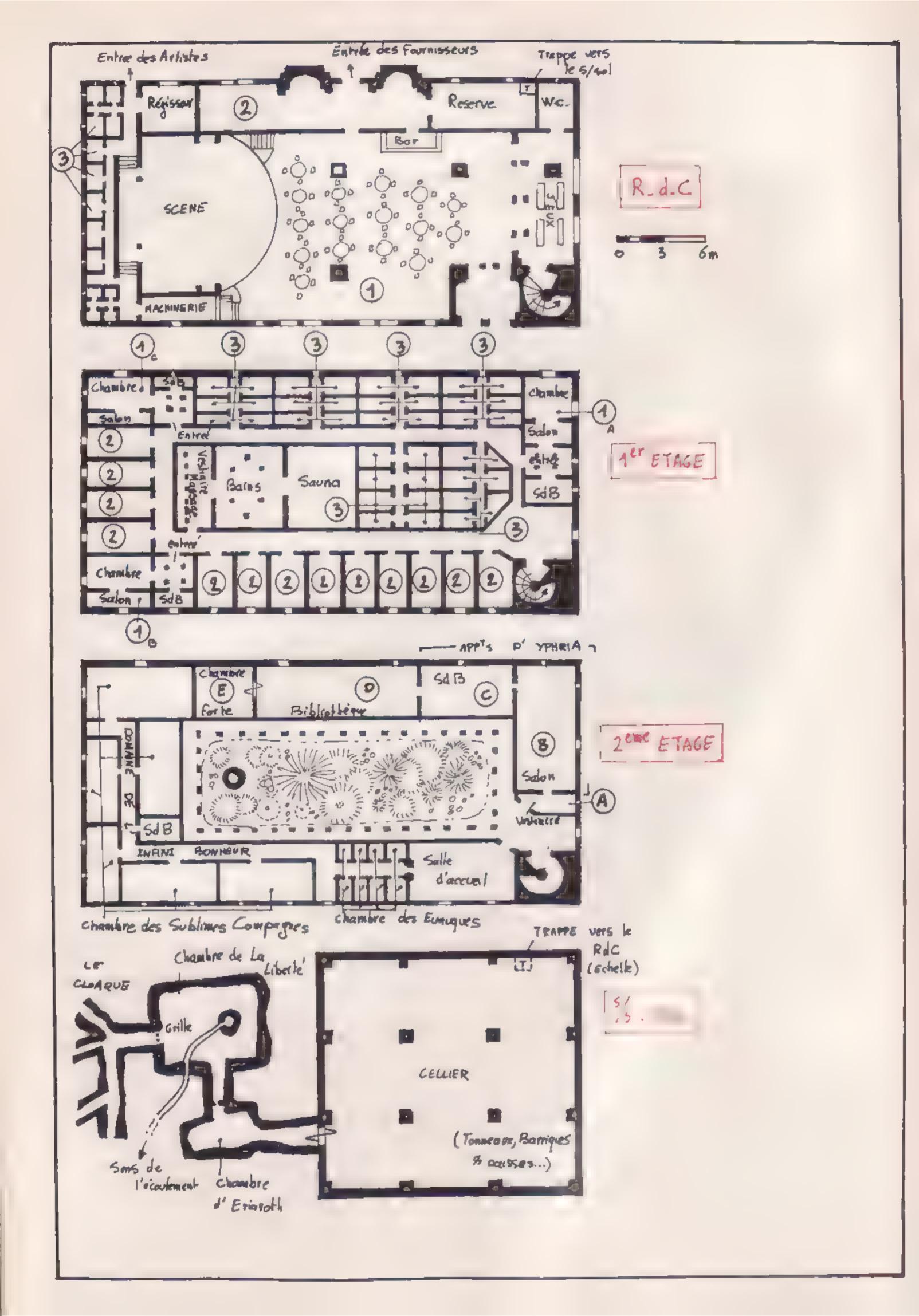
2) Cuisine. Placée sous la conduite d'un grand maître queux, elle est d'une propreté légendaire. Les cuisiniers qui y travaillent sont més sur le volet et exécutent dans le plus grand secret les innombrables recettes exclusives, créées pour la plupart par Heriaz d'Esharzy lui-même qui ont fait la renommée de la Belle Maison. Citons, pour mémoire, les « Soixante Saveurs du Bonheur », la spécialité de l'établissement (20 pièces d'or) Elle consiste en soixante petits plats servis dans des bols de cristal. Certains ont un goût répugnant, permettant d'apprécier mieux encore la délicatesse extraordinaire des autres. Les « Soixante Saveurs » sont sans conteste le sommet de l'art culinaire et gastronomique.

3) Loges des artistes. Pauvrement meublées et exigues, elles ont accueilli les plus grands noms, comme Bolior le célèbre tragédien, Trazom le multi-instrumentiste virtuose ou Synia la « Danseuse des

Rêves ».

#### PREMIER ETAGE

1) Appartements d'Yphria d'Esharzy. Ces pièces luxueusement décorées regorgent de chefs-d'oeuvre artistiques, évidemment bien protégés par des pièges divers (poison, enchantements, etc...). Les fenêtres des lieux sont d'étroites meurinères gamies de barreaux. a) Porte d'entrée. Il s'agit en fait de deux portes épaisses munies d'un mécanisme empêchant leur ouverture simultanée (la première doit être fermée avant que l'on puisse ouvrir la seconde). Chaque porte est munie de serrures complexes, dont une codée. L'éducation qu'Yphria a reçu chez les courtisanes explique sa bonne connaissance dans ce domaine b) Salon. Une pièce somptueuse décorée de tapis épais, de peintures murales chamarrées et de meubles de grand luxe c) Chambre forte. Elle est taillée dans un bloc de granit et sa porte d'acier, dissimulée dans l'âtre d'une cheminée monumentale, est munie d'énormes verrous Elle contiendrait plus d'un million de pièces d'or, ce qui ne représente qu'une petite partie de la fortune des Esharzy, le reste ayant été judicieusement placé dans les plus grandes entreprises de la ville d) Chambre d'Yphria. Moitié bibliothèque (certains ouvrages qu'elle contient sont inestimables), moitié chambre, cette pièce est occupée en son centre mar énorme lit à baldaquin en bois aute du l' el Sane de bain La bage .... porphyre et les murs sont comme plaques d'argent représentant les précédents propriétaires de la Belle Maison 2) Jardin intérieur. Réalisé sous l'égrée de Sarmiel, le paysagiste réputcontient des fleurs magnifiques, s lement importées des quatre coi s : monde. Le puits du jardin est e



3) Les Domaines de l'Infini Bonheur. C'est là que résident et officient les cinq Sublimes Compagnes de la maison Leurs chambres individuelles sont instailées de part et d'autre d'un couloir. Leurs portes sont en cristal et permettent aux clients d'apprécier les talents de décoratrice de chacune de ces dames, chacune exprimant sa personnalité par l'agencement de son « petit intérieur » (nous vous recommandons tout particulièrement les chambres de la jungle et du ruisseau). Il y a également un salon d'accueil où des eunuques perçoivent les honoraires des pensionnaires après avoir fouillé minutieusement les visiteurs

#### **DEUXIÈME ÉTAGE**

Il est occupé par trois types de chambres :

1) Les suites. Il y en a trois, toutes aussi somptueuses. Les sols sont couverts de tapis moelleux réalisés par les meilleurs artisans de la Main qui Travaille, les lits monumentaux sont en ébène sculpté et les salles de bain en marbre. Prix de la nuit : 50 pièces d'or.

2) Les chambres luxueuses. Elles sont aussi bien décorées que les suites, mais moins spacieuses. Prix de la nuit : 25

pièces d'or.

3) Les chambres « économiques ».

Petites, mais très confortables, elles sont dignes des meilleures auberges. Prix de la nuit : 10 pièces d'or la

Note: Signalons l'existence de thermes et de bains communs pour toutes les chambres (sauf les suites, évidemment).

il les prix sont donnés pour le jeu AD&D, le maître de jeu aurs à goeur de faire le conversion s'il pratique un autre système.



Les morts de la pleine lune

Depuis plusieurs semaines, à chaque pleme lune, un client de la Belle Maison est retrouvé sauvagement égorgé. Les autorités ne désirant pas s'aliéner les bonnes grâces d'Yphria d'Esharzy font appel aux aventuriers pour enquêter sur place. Leurs frais seront remboursés.

Pour le MJ: il ne s'agit pas d'un coup des créatures du Cloaque qui empruntent le chemin de la Salle de la Liberté, le coupable est un petit homme insignifiant qui vient régulièrement jouer à la Maison des Mille Fleurs. Atteint de lycanthropie chronique, il se transforme en loup-garou à chaque pleine lune, vers minuit. L'enquête peut être l'occasion pour les aventuriers de découvrir certains aspects méconnus de l'établissement

#### SOUS-SOL

Il semblerait qu'il existe des arrangements particuliers entre les créatures du Cloaque et la famille d'Esharzy. On a assez peu de précision sur ce qui se passe dans les sous-sols, mais il paraîtrait qu'ils offrent le même genre de commodités que les étages supérieurs, adaptées toutefois à une clientèle différente. On trouve ainsi, paraît-il, des chambres de torture, des salles à orgies, des salles à banquets et la fameuse « salle de la Liberté »...

Depuis les temps reculés où il fut décidé que les habitants du Cloaque n'auraient pas droit de venir à la surface de la ville, certaines créatures volantes souffraient de ne pas pouvoir se dégourdir les ailes de temps à autres. C'est là qu'intervient la Salle de la Liberté. Cette petite pièce nue n'a rien de bien particulier, si ce n'est un conduit menant jusqu'au puits du jardin intérieur du premier étage, et donc à l'air libre. Ainsi, les vampires et autres créatures pouvant revêtir une forme ailée, ont la possibilité (contre une forte somme) d'ailer faire un tour dans le ciel de Laelith Ils doivent cependant s'engager à rester discrets et à ne troubler en aucune façon les clients de la Belle Maison.

#### Les habitants

- Yphria d'Esharzy. Cette grande femme brune aux yeux verts est renommée pour sa grande beauté. Elle administre avec rigueur la Maison des Mille Fleurs et sait se faire apprécier comme une hôtesse de goût. Demière descendante d'Heriaz, elle n'a jamais consenti à se maner, mais on lui prête de nombreuses aventures. Son expression froide et vaguement cruelle est compensée par une voix chaude et suave qui a le don de fasciner ses interlocuteurs. Yphria a aussi un autre signe particulier : les ongles

#### Libérez-la!

Les aventuriers sont chargés par un riche inconnu d'enlever Fenaline, une des Sublimes Compagnes de la Belle Maison qui serait retenue contre son gré, grâce à des drogues pernicieuses. La récompense promise est alléchante

Pour le MJ : l'employeur des personnages est en fait la femme d'un ancien client de la belle Ferialme. Jalouse de cette dernière, elle souhaite l'assassiner, dès que la jeune fille sera entre ses mains

Le « coup » du siècle

Un employé chargé de l'entretien de la Belle Maison a réussi à faire un plan grossier des appartements d'Yphria. Il a conçu le projet de s'emparer de la fortune contenue dans la chambre forte et cherche des complices.

Pour le MJ: prévoyez soigneusement les différentes protections de la chambre forte (rondes de gardes, pièges, etc...), puis laissez vos joueurs monter leur affaire. Le plan des appartements est à moitié faux et peut réserver bien des surprises aux cambrioleurs

longs de ses mains sont protégés par de petits étuis en or qui sont enduits de diverses substances très utiles (poison, aphrodisiaque, hallucinogène, soporifique...). La jeune femme dissimule aussi plusieurs dagues dans les pans de sa longue robe de soie noire, et l'on dit qu'elle excelle au combat à mains nues depuis qu'elle s'entraîne avec Meriag, chaque matin. Son apparence fragile dissimule en fait une personne aussi envoûtante... que dangereuse.

 Meriag « Briseur d'Os ». Ce noir gigantesque vêtu de cuir et armé d'une masse de guerre fait plus de deux mêtres de haut et pèse 150 kilos de muscles Ancien gladiateur des cités du sud, il a été engagé par Yphria pour superviser la sécunté et la protection de la Belle Maison. Il excelle au maniement de toutes les armes, mais préfère par dessus tout briser un par un les membres de ses adversaires Il a sous ses ordres une vingtaine de mercenaires aguerris, qui sont prêts à donner leur vie pour que soit préservée la tranquillité de l'établissement, Meriag habite une chambre simple du second. Il dort peu et accomplit un travail au dessus de tout reproche

- Endoliam. De taille moyenne, cet homme au visage jovial et à l'embonpoint sympathique est le Grand Maître Queux de l'établissement. Il connaît sur le bout des doigts les recettes d'Heriaz et est considéré comme le plus grand chef-cuisinier de tous les temps. Il n'habite pas dans la maison.

- Songar. Ce vieil eunuque chauve couve les Sublimes Compagnes comme si elles étaient ses propres enfants. Songar a été, dans le passé, le précepteur d'Yphria et il est aujourd'hui la seule personne que la propriétaire redoute. Il en effet célèbre pour ses colères tapageuses, mais son immense gentillesse est également réputée. Il est armé d'un sabre courbe et porte une cuirasse sous sa robe de lin. Il dort dans le salon d'accueil des Domaines de l'Infini Bonheur et dirige les dix eunuques chargés de la protection des Compagnes.

- Eriaroth. C'est une vieille naine décatie et hargneuse qui supervise les activités du sous-sol. Sa barbe grise est un peu clairsemée, mais son regard irradie une volonté farouche et une haine féroce du monde. Seule une certaine forme d'amitié qui la lie à Yphria semble l'avoir convaincue d'accepter sa fonction. Elle est toujours vêtue d'une armure de plaques et armée d'un grand coutelas barbelé

- Les employés. Aucun des cuisiniers, serveurs et autres employés chargés de l'entretien n'habitent sur son lieu de travail. Ils ont tous été choisis selon des critères de sélection très sévères

> Texte Brigitte Brunella Plans et illustration Stéphane Truffert

#### Une merveille de la technologie naine:

C'était le soir de la veillée du Poisson-Lune, et j'avais tous mes petits neveux autour de moi. Comme il est de tradition, je leur narrais par le détail les aventures périlleuses de Kroc et Krikork au pays des Cyclopes bicéphales, et autres merveilles. Mais bientôt, je sentis leur intérêt faiblir et leur en demandai la raison. « Onc' Fwouinn », me dirent-ils, « pourquoi toujours nous parler de contrées lointaines et de monstres improbables ? N'y-a-t'il donc pas d'extraordinaires choses dans les alentours de notre bonne ville de Laelith ? »

lls avaient raison bien sûr, puiqu'ils étaient mes neveux. Et c'est ainsi que je leur lus ce vénérable manuscrit :

Arriversoe . eau pour rempir le contrepo da (montee) Vanne pour viderle CONTREDICION DESCENTE) (commandeepar una quitre chaine)

DIVINE ECLUSE ( DOCUMENT NAIN )

Galianthril, victime du démon de midi. succomba aux charmes délicieux d'une jeune prêtresse naine qui officiait au Temple du Crâne et qui avait fait voeu de chasteté L'affaire n'était pas bénigne, car en ce temps-là les autorités religieuses de Laelith ne badinaient pas avec les « bagatelles hérétiques ». Heureusement, que les poils de la barbe du Roi sous la Montagne en soient loués, le Roi-Dieu accepta d'intervenir afin que le jugement de cette affaire ne se déroule pas devant le tribunal du Crâne, mais dans l'enceinte de la Cour Commune (cf CB nº37). La sentence fut promptement rendue, et mon a e., se vit infliger une peine surprenante, p. 50 .. fut condamné à travailler gratuitement nour le Cité Sainte pendant 13 a Garage I faut bien l'avouer. navar o un cuit mostère pour le balatage les ette es et a retinérant dorectes En consequence a promisa à ses luges de tenter de réa ser un projet qui lui tenait secrètement à coeur depuis sa prime enfance, du temps où il n'était pas encore assez fort pour soulever le marteau de guerre de son père. Il voulait .. construire une écluse qui relierait Altalith au Lac des Hautes-Eaux! Et les juges acceptèrent...

r donc, mon ancêtre

Ayant récupéré tous ses outils, il fit bientôt route vers l'extrémité orientale d'Altalith, sous les quolibets de ceux qui ne voyaient en lui qu'un « pauvre fou de nain illuminé ». Armé au terme de ce voyage, il commença par élaborer des plans détaillés. Dès le départ, son intention était de fabriquer une grue monumentale, actionnée par l'eau de la cascade provoquée par la dénivellation entre les deux lacs, et ses croquis furent vite achevés. Il passa alors à la réalisation de l'engin et pendant quatre ans, il coupa des arbres dans la montagne à l'aide de sa vieille hache ébréchée, avant de les acheminer à dos d'ookhabs jusqu'au site qu'il avait choisi. Au bout de quatre années, il passa à la construction proprement dite avec une énergie frénétique. Mais en trois nouvelles années de terrible labeur, il ne parvint qu'à édifier les toutes premières fondations de son ouvrage. C'est alors qu'il constata la vanité de son travail : pour terminer son écluse, il lui faudrait bien plus de 13 années. Il sombra alors dans le désespoir le plus noir...

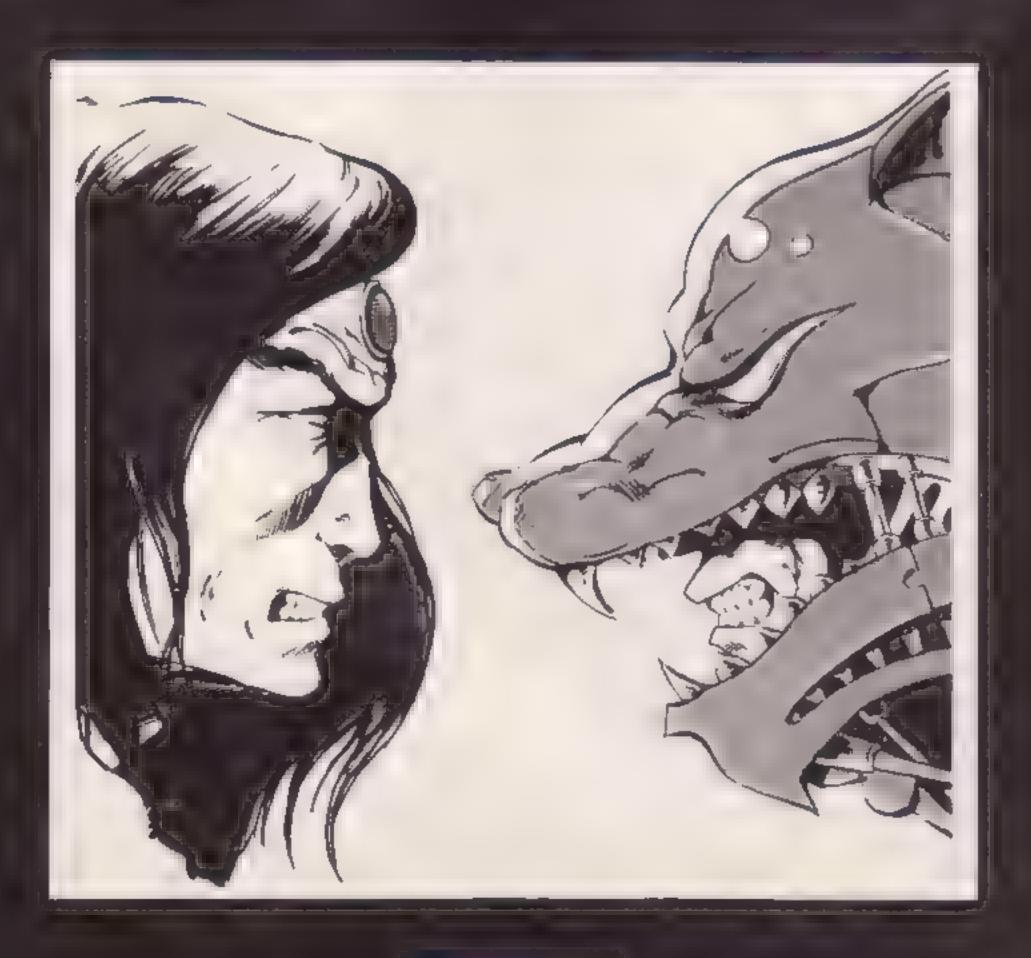
Mais, le destin joua en sa faveur. Au fil des ans, les rires des détracteurs de Galianthril s'étaient peu à peu étouffés. La détermination du vieux nain avait provoqué le respect des médisants, et quand il fut connu qu'il allait abandonner son projet, les communautés naines de la région laelithienne décidèrent de lui venir en aide. Elles envoyèrent de jeunes apprentis, afin qu'ils apprennent les techniques secrètes des charpentiers nains au contact de mon ancêtre, tout en participant à l'édification de son écluse. Emu par tant de gentillesse, Galianthril reprit aussitôt le travail, non sans avoir préalablement remercié les dieux nains de leur compassion. La « Divine Ecluse » (nom choisi pour célébrer l'aide « divine » qu'il avait reçu) fut inaugurée 13 ans, jour pour jour, après sa condamnation. La cérémonie se déroula en présence du Roi-Dieu en personne, et celui-ci fut tellement impressionné par la qualité et l'ampleur du travail accompli, qu'il octroya à Galianthril et à sa famille, une concession héréditaire d'exploitation de l'écluse. C'est pourquoi aujourd'hui, je suis à la tête de ce prodigieux ouvrage, dont je dois assurer le fonctionnement et l'entretien J'ai à mon service trois de mes fils, ma femme et cinq cousins, dont deux germains Nous travaillons jour et nuit pour que le Lac des Hautes-Eaux ne soit plus isolé de la Ville Sainte, et je peux vous jurer que ce n'est pas un mince travail ! Et si nous demandons quelques pièces d'or en échange des services que nous rendons (NdT : on ose à peine imaginer la fortune que les exploitants ont dû accumuler au cours des siècles), ce n'est que justice !... »

Transcription des « Conversations avec Golder, seigneur nam de la Divine Ecluse« par Ulbehir Moldevar Notre Terre défigurée par le Tragique Millénaire agonise entre les griffes de l'Empire Granbrettin

Sa devise: MORT A LA VIE

Fils des Jeunes Royaumes! Fils de la Terre! Rejoignez le Champion Éternel dont le seul nom fait trembler le Ténébreux Empire...







#### Introduction

C'est le mois de la Lyre Les voyageurs ont passé tout l'éte en gris rêve. Au matin ou commence cette histoire, larsqu'ils recouvrant plaine conscience de la réalité, leurs souvenirs sont épisodiques et vagues. Ils se souviennent d'avoir traversé une région de plaines et de p ateaux árides, avec parfois de rares villages à demi dépeuples Leur souvenir de gris rêve le plus récent (peut-être 3 ou 4 jours) a trait à l'un de ces villa ges. Ils y ont glane le rensergrement qu'en continuant vers e nord, ils aboutiraient à une ancienne route. Vers l'est, cette route est censée maner à une cité. C'est donc theoriquement la direction qu'ils prennent

Un rêve d'escargot

Quand les personnages émergent du gris réve, c'est le matin Ils se réveillent près des restes de leur feu de camp. Autour d'eux s'étend une plaine cou verte d'herbes dessechées Tous peuvent constater que. durant la nuit, ils ont fait le même rêve. Un curieux rêve, en réalité. Ils avaient retrouvé la route ind quée au village précé dent et ils la suivaient d'un pashâtif. La route les menait à une vaste esplanade au centre de laquella sa dressait une grande statua d'escargot, en marbre blanc veiné de bleu pale. Dans eur rêve, comme s'ils savaient d'avance à quoi s'en tenir, les voyageurs ont escalade la statue. Au sommet de la coguille ils ont palpe la pierre. Une large section circula re a alors basculé vers l'intérieur, révelant les premières marches d'un escalier (un escalier en colimacon natureHement). Empruntant l'escarer, les voyageurs se sont hardiment introduits dans la coquille. Après moult circonvolutions de marches, ils ont fine par aboutir à une salle entierement tapissee de bois. Sol, murs et plafond étalent constitues de lambris finement sculp tes, representant des entrefacs de feuilles de chene, de lierre et de vigne sauvage. Au centre de la salle, sur le soi de bois, les attendart une grande coupe en tiérement taillée dans un seul bloc de turquoise. La turquoise n'est pas à proprement parler una gamme ; neanmoins, sa grandeur et sa magnificience pouvaient la faire estimer à 25 ou 30 pièces d'or. Les yeux des voyageurs ont brillé de convoi tise, et ils se sont approchés de la coupe. Mais clest alors, dans la réalité, que le cri d'un gerfaut se hâtant de regagner son charnier natal les a tous réveilles N'empêche! Tandis que, main tenant bien reveillés et complétement sortis du gris rêve, les voyageurs se preparent à lever escaraot

le camp, des reflets de turquoise luisent encore dans leurs regards...

#### La route

En continuant vers le nord, c'est Les statues vers l'heure de la Couronne que ies voyageurs peuvent effectivament rejoindre une ancienne voia pavée. Elle est en très mauvais état et, par endroits son trace se devine à peine sous es herbes et les buissons. Vers l'est, elle mène à la cité de



She e-Sur-Vabe, distante d'une vingtaine de kilométres. Au jourd'hui, la region qu'elle tra verse, appelée par les Snélois les Vastes Desertiques, n'est plus fréquentée par personne Mais autrefois, c'était la voie principale conduisant à la cité , et son parcours est encore ja Ionné de monuments. Tous les 500 metres, sur le bord de la route, se dresse la statue d'un grand escargot de marbre blanc veine de bleu. A droite de la

route, les escargots sont tour nes vers l'est, comme s'ils se rendaient à la cité ; à gauche, ils sont dans l'autre sens, comme s'ils la guittaient

Les statues monumentales font environ 4 metres de haut sur 6 mètres de long. Le diamètre des « coquilles » fait 4 mètres. Tou tes ont leur marbre fissuré et erodé par le temps. Les voyageurs ne peuvent manquer de faire le rapprochement avec la statue de leur rève. Toutefois c'est vainement qu'ils y cher cheront une ouverture. Ni passage secret ni escalier. Les es cargots qui jalonnent la voie sont monolithiques. Le réve des voyageurs ne doit pas être pris au pied de la lettre. Mais dans ce cas, quelle est sa signification ?

#### La Cité de Snèle-Sur-Vabe

Comme toutes les cites, l'ongine de Snele-Sur-Vabe re monte au Second Age, et la transition n'a pas été sans dou leur. Snéle a survécu, mais la gigantesque baffe octroyee par le réveil des Dragons a été pour l'inconscient collectif des habitants l'équivalent d'un bon souf fie de Dragon. (C'est la raison pour laqueile la piupart des cites ont des coutumes étranges et des comportements qui ne seraient pas deplaces dans un asile de fous). Au Second Age les escargots avaient probablement une signification précise, tres differente de celle de maintenant, et sans doute pas la même importance. Aujourd'huiles Snelois font une véritable

fixation sur tout ce qui touche à ces gasteropodes. Leur passion unique, leur seule raison de vivre sont les courses d'escar-

gots

Le chef de la cité, empereur de Sneie-Sur-Vabe, est appele le Gastérissime. Il vit dans un somptueux palais, au centre de la ville, sur la plus grande des îles de la Vabe C'est lui qui possede les plus grandes ecuries, et ses escargots geants sont les meilleurs et les plus rapides. Sur la rive gauche de la rivière, en face du palais, s etend le quartier des Grands Gasteres, autrement dit des notables et des riches bourgeois. Les Grands Gastères peuvent se permettre les meilleurs éleveurs, ils vivent de leurs gains aux courses et du trafic d'escargots selectionnes. Rive droite, de l'autre côte du palais s étend une vaste esp anade : le Grand Marché C'est là qu'a eu le commerce des marchandises etrangères à la ville, après que marchands et caravaniers scient passés par le service des douanes (au sud). C est là égalament qu'éleveurs et maquignons vendent et échangent les escargots de course. Les artisans et les commerçants s'occupent surtout de leur negoce et de leur met er. Pour eux, les courses d'escargots ne sont qu'une distraction importante mais secondaire (comme pour nous la telé ou le loto). Enfin, à l'ouest, s'etend le quartier des moindres Gasteres, un prolétariat aux professions d'fficiles à discerner, vivant de combines et de trafics plus ou moins licites. Les moindres Gastères jouent aux courses, et avec diautant plus diarcharnement



qu'ils sont les plus pauvres La Vabe est une rivière tranquille d'environ 80 mètres de large. Deux ponts permettent de la traverser. Le pont aux Cornes, au nord du Palais, et le pont aux Coquilles, au sud Dans l'ensemble, Snèle est une cité calme et paresseuse, vivant au ralenti. Ses habitants ne sont jamais presses. En cas d'accident grave, les gardes, station nes dans les casernes nord et sud, mettent un certain temps à réagir. Les remparts qui cer gnent la cité font 15 mètres de haut La nuit, des chaînes barrent la Vabe au nord et au sud (Voir plan et legende)

#### Les escargots

l's sont de deux sortes : les petits et les gros. Les petits sont des escargots ordinaires. Les gros ont des coquilles allant jusqu'à 80 centimetres de diametre. Ce sont les plus rapides Le Gastérissime possède une ecurie de 35 escargots géants Les Grands Gasteres en possèdent chacun jusqu'à dix. Rares

sont les autres citadins qui en possedent. Ces escargots geants sont originaires des marais qui jouxtent la cité au nord-ouest. Les petits escargots proviennent de la forêt au nord-est. Le prix d'un gros pure race peut monter jusqu'à 5 PO Le prix d'un bon petit bien rapide avoisine 1 PA

#### Les courses

Elles ont lieu partout et à toute heure du jour Dans les taver nes, les arrière-boutiques, chez les particuliers, etc... Du moins

en ca qui concerne les petits Les gros courent exclusivement dans le Grand Escargodrome Ce monument ressemble à un cirque romain. La piste de course fait 80 metres de long. La vitesse d'un bon petit escargot de course est de 10 centimètres par round. Les gros, bien entraînes, se propulsent à la vitesse de 360 m/h dr (heura Rêve de Dragon), soit approxivative ment 30 centimetres par round ils parcourent la piste du Grand Escargodrome en 25 minutes environ

#### Les paris

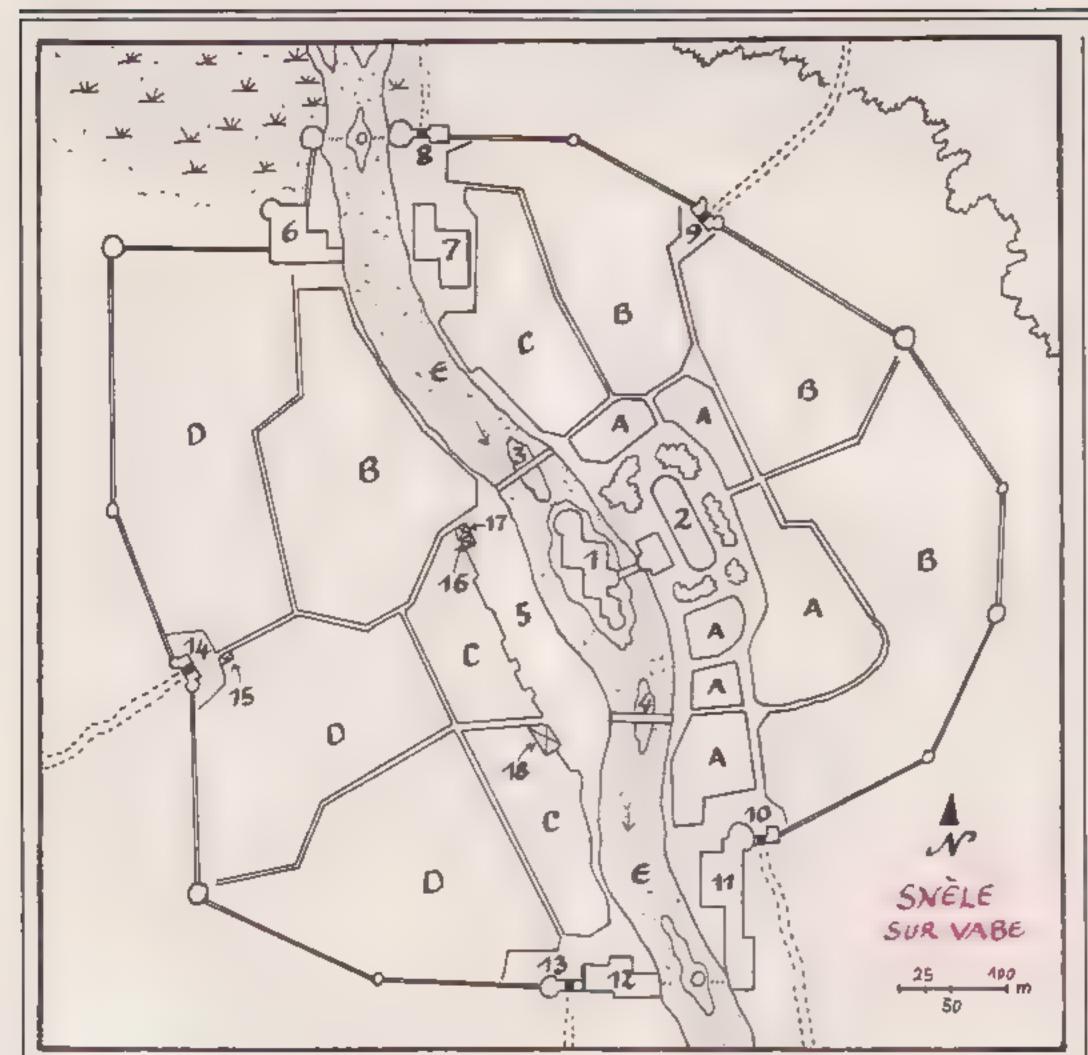
Pour résondre les paris sur les courses d'escargots, octroyez à chaque bête une cote allant de 1 à 6 (de 1 contre 1 à 6 contre 1). Pour chaque escargot, jettez ensurte 1d10 + la cote Le résurtat le plus faible gagne la course. Le parieur gagnant empoche alors autant de fois sa mise que la cote.

#### La grande course

Tous les mois, une grande course a lieu dans le Grand Escargodrome, organises et patronnée par le Gastérissime en personne. Le prix d'inscription est de 2 PA par escargot, L'entree des spectateurs est de 1 PB à 1 PA selon la place. Le proprié taire de l'escargot vainqueur reçoit un prix fabuleux : une grande coupe finement ciseiée et taillee dans un seul bloc de pure turquoise. Cette coupe appartient au Gastérissime et il la met en jeu à chaque grande course. Toutefols, comme il participa lui-mêma à la compétition et que ses escargots sont les plus rapides, c'est toujours lui qui gagne, et la coupe reste régulièrement en sa possession N'empêche I le joyau est te qu'il y a de quoi tenter les amateurs I... La prochaine grande course aura lieu à l'heure de la Couronne, 3 jours apres l'arrivée des voyageurs à Sne-e-Sur-Vabe

#### Magie interdite

Comme dans beaucoup d'endroits, le haut-rêve est plutôt mal vu à Snèle Sur-Vabe Il l'est particulièrement en ce qui concerne les courses, Archinave, le premier conseiller du Gastérissime, est néanmoins haut-révant. Il a la charge, au début et à la fin de chaque grande course, de vérifier qu'aucune magie n'a été utilisee pour accelerer ou raientir les coureurs. Archinage a 19 en Rève. Il connaît tous les sorts indiques dans les regles. Il a +8 en Oniros, Hypnos et Narcos, +3 en Thanatos, et des bonus dûs à l'usage qui rendent automatiques les rituels de Détection d'Enchantement et de Lecture d'Aura Magique.



### L'arrivée des voyageurs

Les voyageurs entreront dans la cité par la porte des Vastes L'accès sera libre et sans forma

té particul ere du moment qu' sine cherchent à faire entrer aucun escargot. Dans le cas contraire, ils devront payer pour chaque bête une taxe de 20 % (Taxe de Vol Autonsé). Sur la place de la porte des Vastes donne l'Auberge du Petit Gris C'est une auberge de confort moyen. Un repas y vaut en moyenne 2 PB et le lit 1 PB. Si les voyageurs preferent plus de confort, ns peuvent descendre à

Hostellerie du Collmaçon Impérial, situe sur le Grand Marché, face su Palais Mais les prix y sont multipliés par 4

Les voyageurs feront rapide ment connaissance avec la vie nt me de la cité, à savoir l'escargomanie ils assisteront a des petites courses. On les encouragers à parier. On cherchera à eur vendre des petits escargots de course, ils entendront bientôt parier de la grande course qui aura lieudans que ques jours. C'est i événement qui al mente toutes es conversations. Et c'est a nsiquits entendront parier de la coupe du Gastérissime. Une coupe magnifique taillée dans un seul bloc de turquoise - ne serait ce pas le joyau qu'ils ont vu en rêve au fond de la salle ambrissée?.. A propos de cette sale, une autre decouverte les attend sur le Grand

Marché. Au nord de cette place, pres d'une boucherie, se dresse une petite boutique d'herbons terie, avec une enseigne bringuebalante. Au Rève d'Escar got Cette boutique forme un



decroché par rapport aux autres maisons et elle à la particulante d'être construite en bois. Mais pas n'importe comment | Sa façade et son pignon sont constitues de planches exquisement sculptées et representant des entrelacs de feuille de chêne, de lierre et de vigne sauvage

D'autres rumeurs parviendront aux oreilles des voyageurs, et moins avenantes, ceiles-la Depuis quelques jours, des crimes mystérieux se produisent dans la cité. Des crimes atroces. Les victimes sont non seulement tuees mais mutilees. Quand on les retrouve, il leur manque la

tête et une jambe. Les gardes enquêtent, mais sans grande efficacité, et le criminel court toujours. Pres d'une ruelle ou fut retrouvé le cadavre d'une jeune servante, un temoin af firme avoir vu passer, à l'aube un fantôme rougeatre, une « ombre de sang », emportant avec et e a tête sectionnée et la cuisse arrachée de la victime Quand les Sneiois parlent de ces crimes, ils en frissonnent maîgré eux de terreur.

Le plan de maître Daupingre

Maître Daupingre est le proprietaire de Au Rève d'Escargot, l'herboristerie à la façade de bois sculptee. C'est apparemment un commerçant irréprochable, encore que ses prix scient un pau eleves. On trouve chez lui toutes les herbes et feuilles dont raffolent les escar gots, diverses epices, toutes les herbes de soin (au double du prix indiqué dans les règles), et même un peu d'herbe de lune de qualite 2 à 4 PA la dose Mais en réalité, maître Daupin gre est surtout un haut révant et un alchimiste. Il rêve de s'approprier la coupe de turquoise du Gasterissime. Comme les

et un alchimiste. Il rêve de s'ap proprier la coupe de turquoise du Gasterissime. Comme les lois de la cité et la vigilance du conseiller Archinave l'empé chent d'utiliser la mag e pour truquer les courses, il a mis au point la formule d'un élixir al chimique capable de rendre fougueux le plus lambin des escargots. Cette drogue de vi tesse qu'il a baptisé « daupe »

1. Palais du Gastérissime

2. Grand Escargodroma

3. Pont sux Cornes

4. Pont aux Coquilles

5. Grand Marché

6. Casernes nord

7. Palais de Justice

8. Porte des Marais

9. Porte de la Forêt

11. Douanes & Entrepóts

10. Porte des Douanes

13 Common and

12. Casemes sud

13. Porte des Champs

14. Porte des Vastes Désertiques

15. Auberge du Petit Gris

16. Herbonstene Au Rêve d'Escargot

17. Bouchene Oissos

18. Hostellerie du Colimaçon Impérial

A. Quartier des Grands Gastéres

B Quartiers des artisans

C. Quartiers des commerçants

D. Quartier des Moindres Gastères

E. La Vabe

en l'honneur de son propre nom, se peut pas être détectée par la magie

Au moment ou commence cette histoire que ques jours avant la grande course, la « daupe » n'est pas encore terminée L'herboriste alch miste en a établi la formule, mais la mise au point pratique lui pose encore des problemes, et « y travalle sans relache dans son la boratoire secret. Parmi les composants essent e.s. if ur faut de la cerve le huma ne fraî che Pour s'en procurer, il s'est acquine avec son voisin O sso. e boucher. O sso n'est pas un humain, mais un ogre. Rendu invisible à la tombée de la nuit il parcourt les rues à la recherche d'une victime. Quand il l'a trouves, il ne se contente pas de lui découper la tête pour rapporter a cerve e, ma sien bon ogre qui se respecte, i, lui préleve egalement une jambé pour son propre petit déjeuner. Te le est l'origina des crimes atroces qui sont perpetrés depuis que ques temps dans la calme cité de Sné a. Si un témbin affirme avoir vu rôder un « fantôme de sang », c est à cause des éc aboussures de sang visibles qui recouvraient l'ogre invis bie O'sso vit seul avec son épouse Gigora La couple est établidapuis plusieurs années et appa remment irréprochable. Au début, les clients hésitaient à fré

quenter une boucherie ogre-

puis ils ont fini par reconnaître

qu'Oisso était compétent et

qu'on pouvait fui faire confiance.

Maître Daupingre a promis de

partager le prix de la coupe de

turquoise et les deux ogres lui

sont completement dévoues. Si

l'herboriste devait avoir des

problèmes, ses vo sins accour-

Daupingra, quant à lui vit seul

avec sa vieille servante Fe ssa

raient auss tôt à la rescousse

sur la fraîcheur de la viande.

La vieille femme, qui est au courant de tout, lui est toute aussi fidéle. Entre autre, en cas de problèmes, c'est elle qui se chargereit d'alter prévenir les bouchers. Daupingre à récemment acheté un escargot géant pour partic per à la grande course Faute de place chez lui la bête est actuellement logee chez son voisin.

#### Les boutiques

1. Herboristerie. C'est le qu'a lieu le commerce des herbes
2. Cuisine-séjour. C'est là que sont préparés et pris les repas par l'herboriste et sa servante
3. Placard et trappe. C'est au fond de ce placard de range ment que se trouve la trappe visible, qui commun que avec la cave La descente se fait par un atroit escalier de bois

4. Chambre de l'herboriste. Rien de revélateur dans cette chambre à coucher ordina re

5. Placard et passage dérobé. Au fond de ce placard à balai, dissimulé par une tenture se trouve une petite porte qui communique avec la loggia (e) du hangar (a) des bouchers

6. Chambre de la servante Rien de particulier si ce n'est une vie la odeur de rance

7. Cave. Là sont rangees les herbes qui demandent de la fraicheur, ainsi que des reserves de nourriture et des tonnelets de vin. Contre le mur nord, un haut rei et représente un escar got en pleine course. Vue/Ma-connerie à -1 permet de constater que la sculpture peut pivoter sur elle-même. Elle quivre a nsi une porte d'esimplée dans la maçonnerie du mur nord. Un même escargot permet de refermer la porte de l'autre côte.

8. Laboratoire d'alchimie. C'est là que maître Daupingre fabrique son étixir, et la pièce est encombree de l'habituel fatras : cornues, creusets alambics etc

Au moment ou les voyageurs commenceront à enquêter

Daupingre, presse d'achever son oeuvre avant la prochaine course, passera la majeure par tie de son temps dans le labo. Il ne la quittera qu'à l'heure du Vaisseau, pour se rendre chez Cisso querir una nouve la cerveke, et pendant les heures du Dragon, des Epées et de la Lyre heures auxqueiles if va assister aux courses dans le grand Es cargodrome. C'est en rentrant a la Lyre, qu'il rand Oisso invisible (Humanoide Invisible + Grand Iris d'Hypnos), C'est done actuerlement Felissa qui s'occupe integralement de la boutique et des chents. Si les enquêteurs accedent au labo en l'absence de Daupingre, ils pourront se rendre compte de la nature de ses travaux en reus sissant Intellect/Alchimie à -4 temps de base 30 minutes (a multiplier par F.T. INT), Par ail eurs, c'est au fond d'un grand creuset de bronze que Daupin gre dissimule ses économies actuellement 7 PO et 28 PA

provisoirement les animaux sur preds avant qu'ils ne soient abattus. Ce hangar fait toute la hauteur de la maison. Au niveau du premier étage, il est constitue d'une loggia. C'est la que se trouve l'escalier permettant l'acces au premier étage. Qui plus est actuellement, vautre sur une littière de lierre odorife rant, se prélasse Vif Argent l'escargot géant de maître Dau pingre.

 b) Cuisine-séjour des bouchers

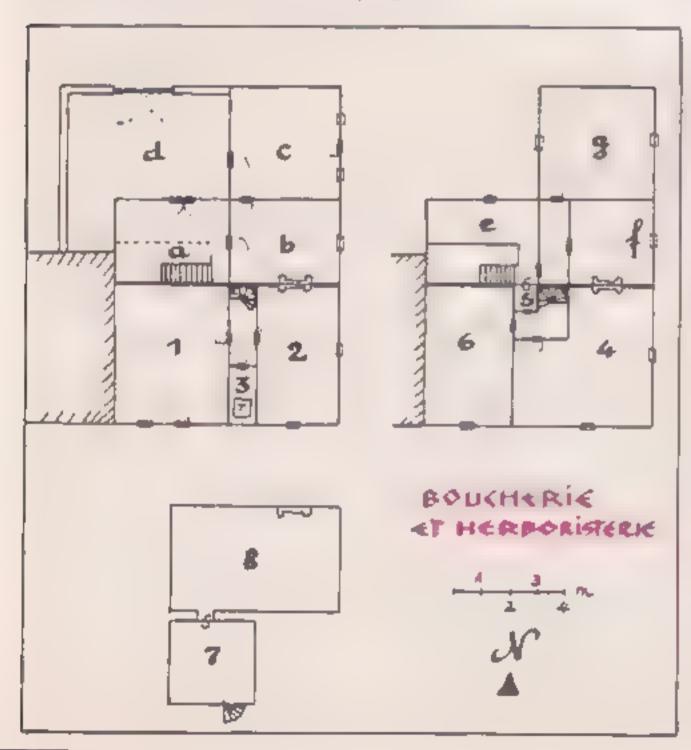
c) Boucherie.

d) Arrière-cour.

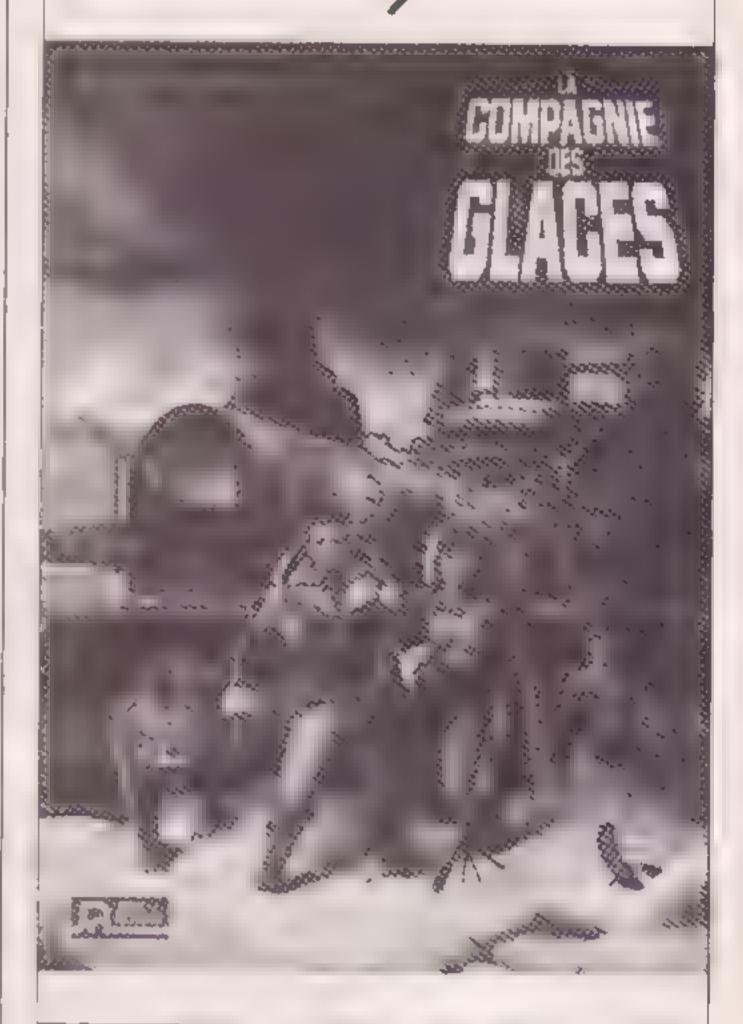
e) Loggia. Dans le mur sud, a droite de l'escalier, une porte non dissimulée de ce côté-la communique avec la maison de l'herboriste

f) Salon des ogres. C'est la sous le tas de búches dans l'âtre jamais allumé, que se trouve les économies d'Oissos actuellement 4 PO et 12 PA

g) Chambre à coucher des ogres



le premier de rôle jeu de anticipation français.



# GAME'S

Le spécialiste du jeu d'adultes

> Paris Forum des Halles Niveau 2 - Tel. 42 97 42 31

> > La Défense

Les 4 Temps Niveau 2 Tél. 47.73 65 92 Mini-Game s Patinoire les 4 Temps Tél. 47,78 46,61





#### Personnages non joueurs

#### MAITRE DAUPINGRE,

né à l'heure de la Sirène, 45 ans, 1m65, 58 kg.

TAILLE 0	8 VOLONTE	14	VIE	10
APPARENCE 0	9 INTELLEC	T 15	ENDURANCE	24
CONSTITUTION 1	2 EMPATHIE		+dom	0
	1 ELOQUEN		VITESSE	12
AGILITE 1	1 REVE	17	Protection	0
DEXTERITE 1	4 CHANCE	12		
	2 Mělée	11		
distance of the same of the sa	1 Tir	13		
	5 Lancer	12		
	3 Dérobée	12		
		1 64		
Dague niv +3	init 08	+dom +	ſ	
Corps à corps no 0			14)	
Esquive niv+2		100111 (0	, ,	

Discrétion, se cacher +4/ Comédie, Commerce, Srv cité +7/ Natation +3/ Orfèvrerie +3/ Serrurene +1/ Alchimie +10/ Astrologie, Botanique, Zoologie +8/ Médecine, Légendes, Lire et Ecnre +6.

Oniros +5/Hypnos +6/ Narcos +3.

#### Sorts

T	
Anti-Magie (Plaines) R-7 r1+	+10%en C15
Décalage Temporel* (Désolation) R-7 r3+	
Oubli* (Fleuve) R-4 r6	
Suggestion* (Désert) R-9 r3+	
Détection d'Enchantement (Sancturaire) R-3 r1	
Lecture d'Aura Magique (Sanctuaire) R-3 r3	
Annulation de Magie (Vanable)	
Animal en Végétal (Plaines) R-6 r3	
Humanoide Invisible (Pont) R-11 r7	
Objet en Objet (Cité) R-3 r2	+ 50% en F11
Invoquer Guerner Sorde (D13) R-7 r8	+ 05% en D13
Voix d'Hypnos (Désert) R-4 r4	+30% en G14
Grand Iris d'Hypnos (variable) R-4 r2	+ 15% en C11
Enchantement (Cité) R-4 r4	+ 10% en B11
Permanence*** (Sanctuaire) R-5 r1+	
Demi-REVE: actuellement au pont de Roï, en C11.	

#### OISSOS, Ogre,

né à l'heure du Dragon, 2m05, 180 kg

TAILLE CONSTITUTION FORCE AGILITE DEXTERITE VUE OUIE	16 14 10 11 09	VOLONTE EMPATHIE REVE CHANCE Mélée Tir Lancer	13 11 12 15 10 13	VIE ENDURANCE +dom VITESSE Protection	18 35 +3 14 d2
ODO-GOUT	08	Dérobée	08		

Hache 2 mains niv+4 init 11 +dom +5 (hachoir à viande) Corps à corps niv+4 init 11 +dom (d4+3) Esquive niv+4

Commerce +3/ Srv Cité +5/ Srv Ext +7/ Botanique 0/ Zoologie +1/Lire et écrire 0

#### **FELISSA**

née à l'heure de la Lyre, 65 ans, 1m55, 45 kg

TAILLE	07	VOLONTE	13	VIE	08
CONSTITUTIO	N 09	EMPATHIE	13	ENDURANCE	21
FORCE	06	REVE	14	+dom	-1
AGILITE	08	CHANCE	12	VITESSE	10
DEXTERITE	- 11	Mělée	07	Protection	0
VUE	10	Tir	10		
QUIE	08	Lancer	80		
ODO-GOUT	10	Dérobée	- 11		

Masse 2 mains niv+3 init 06 +dom (d6) rouleau à pâtisserie Esquive niv 0

Discrétion, Se cacher +4/ Comédie, Commerce +4/ Srv Cité+10/ Botanique+3/ Lire et écrire +1/ Cuisine +5.

#### GIGOLA, Ogresse,

née à l'heure des Epées, 2m, 160 kg

TAILLE	17	VOLONTE	14	VIE	17
CONSTITUTION	17	EMPATHIE	12	ENDURANCE	34
FORCE	15	REVE	-11	+dom	+3
AGILITE	12	CHANCE	12	VITESSE	14
DEXTERITE	12	Mélée	13	Protection	d2
VUE	11	Tir	10		
OUIE	10	Lancer	12		
ODO-GOUT	08	Dérobés	08		

niv+4 init 1 +dom +4 (couteau de Dague boucher) Corps à corps niv+3 init 09 +dom (d4+3) Esquive niv+3

Commerce +2/ Srv Cité +8/ Srv Ext +6/ Lire et écrire +1.

#### GARDES

Les gardes de la cité sont vêtus de cuir rigide (1d4) et sont armés de boucliers, d'arbalètes, de hallebardes, et de masses à 1 main. Ils ont 12 en Mēlée et en Tir, 10 en Dérobée. Ils ont +3 en compétences d'armes et en Esquive, 12 pts de Vie et 25 d'Endurance

#### L'enquête

Comme l'indique le rêve d'escargot, seule une descente chez maître Daupingre peut apporter une solution. Les voyageurs ont d'ores-et-dejà dù comprendre que leur rêve avait une signification symbolique. Le seul moyen d'acquérir la coupe de turquoise est de gagner la grande course. Par ailleurs, l'herboristerie est decoree des mêmes sculptures que la salie de leur réve. Quel rapport entre les deux ?... De fait, il n'y a pas une solution, mais plusieurs Voic les principales

 Les voyageurs visitent le labo en l'absence du proprie taire et comprennent la nature de sa daupa ils peuvent alors tentar de la faire chanter et s'approprier la coupe une fois qu'il aura gagné la course

 Ils peuvent voier l'elixir et s en servir pour dopper un es cargot a eux et gagner eux-mêmes la course Mais attention à la vengeance de maitre Daupingre s'il est toujours libre de ses mouvements l

Ils peuvent le faire arrêter.

s'ils prouvent son rapport avec les crimes atroces. Mais dans ce cas, adieu la coupe i ils nei toucheront qu'une maigre récompense pour avoir aidé à la capture des criminals : 12 PA. Toutes cas « solutions » possédent leurs risques et leurs inconvénients. Daupingre ne se laissera ni voler ni duper facilement. Et si les voyageurs gagnent la course, car l'escargot drogué la gagnera obligatoirement, ce n'est pas de bon coeur qua le Gaster asime leur remettra le prix ils auront intérêt à ne pas moisir dans las parages. Ir est probable que l'empereur de Snèle, ulceré, lancera une bande de spadassins à leur trousses pour recuperer « son bien ». Les caractéristiques éventuelles de ces coupe-jar rets sont laisses à la libre discrétion du Gardien des Rêves

> scénario et plans Denis Gerlaud il.ustration Fiorence Magnin

# 1988

# LES BONNES RESOLUTIONS DE L'ŒUF CUBE

# PLUS PLUS VITE MOINS CHER

	HOUVEAUTES EN FRAISC	ARS	
BLOOD BOWL RUNEQUEST LA VALLEE DES ROIS LE T1-4 AD&D CAMPAGNE NIV 1-8 L'ANTRE DE SCHELOB mod JRTM LA GUERRE DES ETOILES LES CONTREES DU REVE mod CTHULHU		U BY GASLIGHT	115 F 105 F 125 F
	HOUVEAUTÉS EN ANGL	AIS	
ADVENTURE AD&D DRAGONLANCE CALENDAR 1988 AD&D FORGOTTEN REALMS AD&D FR1 mod FORGOTTEN AD&D FR2 mod FORGOTTEN AD&D DRAGONLANCE GRAPHIC NOVEL NOVEL B&D AC10 BESTIARY OF GIANTS B&D FE D&D AC11 WONDROUS INVENTIONS TIONS S5 F MX4 adv. marvel FLAMES OF DOOM S55 F	GOLDEN MEDUSA mod, INTERC FIGHTER BRIEFING mod, INTERC	LOST REALM OF CARDOLAN  90 F mod. MERP  65 F ENTS OF FANGORN mod MERP  175 F BRIGANTS OF MIRKWOOD  100 F mod. MERP  155 F ROLEMASTER COMPANION II  120 F 7 TH FLEET (VG)  130 F HARPOON (GDW)  TEAM YANKEE  85 F AIR SUPERIORITY (GDW)  200 F STAR CRUISER (TRAV. 2300)  80 F CENTRAL AMERICA (VG)  70 F RAID ON ST NAZAIRE	130 F 95 F 95 F 105 F 310 F 200 F 200 F 200 F 190 F 255 F 185 F

#### 2 adresses : 24, rue Linné - 75005 Paris - 15, rue G.-de-la-Brosse - 75005 Paris

Bon de commande à retourner à L'ŒUF CUBE	JS 49 DESIGNATION	PRIX
24, rue Linné, 75005 Paris - Tél. : 16 (1) 45.87.28.83  NOM		
ADRESSE	The state of the s	35 F
C.P VILLE	LISTE DES JEUX	

# La peur dans une des collines

UN ETRANGE ACCUEIL

Les feu les des arbres sifflent doucement dans la brise de l'été finissent. Au dessus des frondaisons le soleil brille encore avec force et l'air chaud caresse avec douceur la peau des aventuriers. Ils marchent depuis plusieurs jours et n'ont pas rencontré âme qui vive. Les journées s'étirent, monotones, et les conversations se font de plus en plus rares.

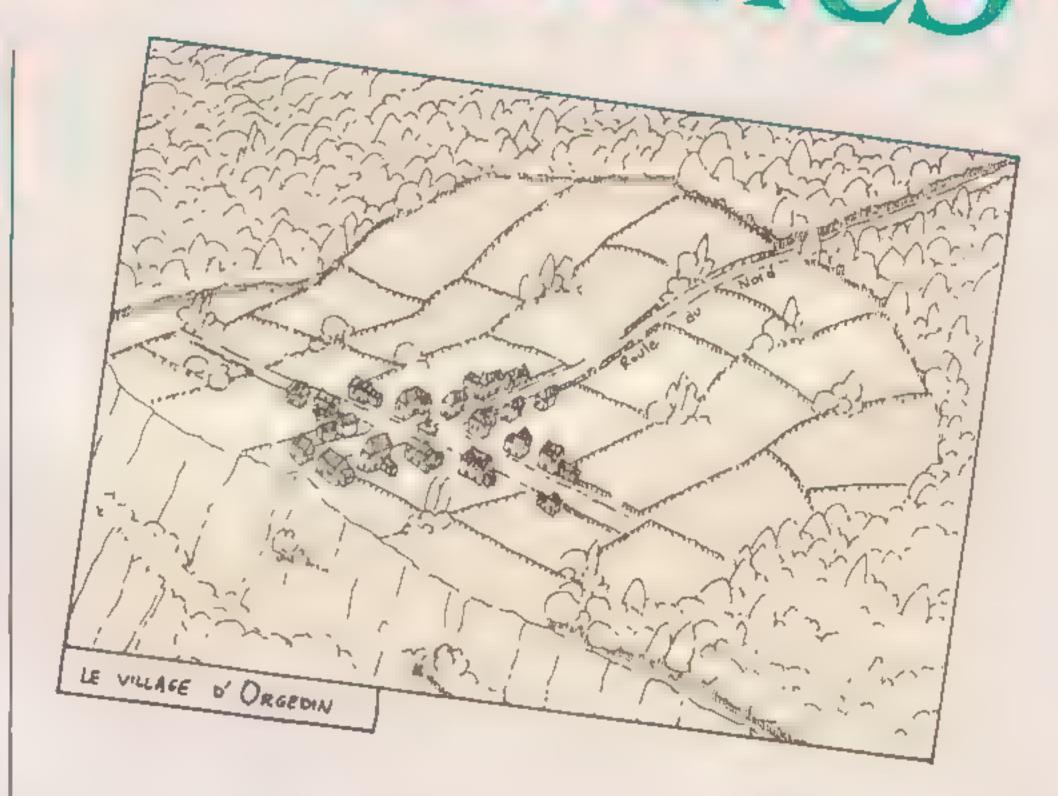
Brusquement la forêt s'interrompt et débouche sur une
veste zone de champs cuitivés
A quelque distance, les aventuriers aperçoivent les toits d'un
village. Tandis qu'ils s'en epprochent, ils peuvent noter
quelques détails étranges
(Chercher ou Scruter éventueliement):

-Certains champs ne sont pas encore moissonnés, pourtant il est grand temps de procéder à la récolte

 Aucun paysan n'est visible, ni dans les champs, ni dans le village

-Même les animaux domestiques semblent avoir disparu Les volets des chaumières sont fermés

Dans le hameau, les aventuriers constatent que l'endroit à l'air abandonné, seule la fonta ne de a place centrale semble dotée de vie. Cependant, si l'un d'entre-eux réussit un jet en Ecouter, il peut entendre la caquettement d'une poule provenant d'une grange à la porte close Pour en savoir plus, il va falloir forcer l'entrée d'une maison (résistance 15)



Dans l'ombre de la pauvre cahutta (quelle que soit celle que
choisissent les joueurs), un
homme se tient farouchement,
les mains crispées sur le manche d'une fourche. Derrière lui,
on peut apercevoir (Scruter)
une femme et quelques enfants
dissimules sous un matelas
L'homme parle d'une voix mal
assurée : « N'a... n'ap... n'approchez pas seigneur Trachemard | Je vous tuerai si vous
faites du mai aux miens !»

Quoi que fassent les personnages, l'homme pousse soudain un cri de desespoir et tombe à terre, évanoui. Au même moment, la femme et les enfants se mettent à sangloter en implorent pitie il va falloir un peu de temps et quelques jets de compétences de Communication réussis pour convaincre les villageois qu'ils n'ont rien à craindre...

#### Les habitants du village

La village d'Orgedin est composé d'une vingtaine de mai sons abritant une centaine d'habitants : 33 hommes, 28 femmes et 45 enfants. Tandis qu'ils s'efforceront de rassurer les villageois, les aventuriers vont faire connaissance de quelques personnalités mar-

-Madril le Sage : le chef du village est un homme de haute tail e, au torse musclé. Son vi sage aux traits paisibles rève e un tempérament calme et réflechi. Son élocution est lente, mais le timbre de sa voix, grave et mélodieux, lui confère une certaine prestance. C est le plus courageux des habitants d'Orgedia, mais il ne connaît rien aux arts de la guerre et reste persuadè qu'un paysan n'est pas fait pour se battre. Il considere les aventuriers comme de eunes va nu-pieds et ne leur accorde qu'une confiance limi-





-Illena la Belle: âgee de 17 ans, elle est la fierté de Madril, son père. Illena est en effet d'une rare beauté (APP 18) et sait user de ses charmes pour séduire les hommes. Sous des dehors angéliques, c'est néanmoins une petite personne ca-



pricieuse, menteuse, hypocrite, imbue d'elle-même Bref, c'est une vraie peste l Dés qu'elle verra les aventuriers, elle decidera de tomber amoureuse de 'un d'entre eux Le jour suivant, elle changers d'avis et s'amourachera d'un autre, et ainsi de suite. Elle essayers en permanence de monter les personns ges les uns contre les autres Attention : Madril lui accorde (a tort) une confiance absolue

-Grilbi: ce gamin d'une dizaine d'années à la chevelure rousse en désordre n'a qu'un rève devenir un grand guerrier. Les aventuriers sont les premiers it chevaliers à qu'il voit de près il ne les quittera pas d'une semelle ! Sans arrêt, il posera des questions saugrenues (« T'as tué combien de dragons dis ? »). S'il est deçu par l'une de ses idoies, parce que celle ci

se comporte de façon làche, ou tout simplement prudente, il se moquere d'elle et lui fera une reputation execrable (« Lui, pfff, un lapin l'égorgerait avant qu'il pense à se servir de son arme l'») il est également très imprudent et il faudra veiller à ce qu'il ne se fasse pas tuer au cours d'un combat

-Asmelia la Guérisseuse cette vieille femme au visage labouré de rides connaît bien les plantes et leurs vertus curatives. Souriante et loquace, elle connait tous les villageois comme s'ils étaient ses fils et pourra éventuellement prendre parti pour les aventuriers. Asmelia est une initiée du culte de Chalana Arroy, elle a 14 points en Pouvoir et possede les sorts sulvants: Soins 4, Protection 2, Preservation des herbes (Preserve Herbs), Confusion (Befuddle

-Strek le Grognon : le forgeron du village est un homme courtaud, à la mâchoire carrée et au regard fuyant il n'est guère apprécié par la communauté, car il a la réputation de mentir comme un arracheur de dents et de convoiter la place de Madril. C'est lui qui a pris contact avec Trachemard afin qu'il vienne piller Orgedin Il est prêt à toutes les traitrises.

#### La menace

Quoique mefiant, Madril invite les aventuriers à sa table. Il en profite pour expliquer la situation

« Voici quelques jours, nous avons reçu la visite d'una troupe d'une douzaine de bandits sanguinaires, ils etaient armes jusqu'aux dents et ont fait boire leurs montures à la fontaine. Leur chef, une brute nommée Trachemard Cherchesang nous a ordonné da lui donner la moitie de notre récolte, ainsi qu'une ou deux de nos filles pour distraire ses hommes li reviendra demain et a juré de nous exterminer si nous ne lui donnons pas ce qu'il demande Ces hommes sont d'immondes dégeneres issus des armées lu nar et nous sommes incapables de nous défendre. Aidez nous | a

Si Madril n'est pas assez convaincent, faites intervenir (I lena et les autres villageois. A force de pleurs et de cris, ils finirent bien par persuader les personnages de leur prêter main forte. A ce moment-la Madril ajoute: « Un allie peut également se joindre à nous mais c'est un puissant seigneur de guerre, qui refuse d'écouter de simples paysans. Vous parviendrez sans doute à le convaincre. Ce champion habite sous une colline à deux heures de marche d'Orgedin C'est un seigneur mostali, nomme Alberich. On le dit redoutable. » Les aventuriers sont à présent libres d'agir comme ils le désirent. Soit ils partent tous à la recherche du nain, soit une partie d'entre-eux reste au village afin de le fortif er et éventuellement d'enseigner quelques rudiments du maniement des armes aux paysans

#### LE SEIGNEUR DE LA GUERRE

Le chemin qui conduit à la maison du nain serpente à flanc de coteaux, traversant des herbages et des petits bois de résineux. Ca et la, des enimaux sauvages s'enfu ent su passage des aventuriers. A un détour du sentier, apparait fina ement le domaine d'Alberich une petite colline entouree d'une palissade installée au bord d'un fosse au fond garni de pieux. Une petite tour en bois, au sommet de laquelle flotte un étendard rouge frappé d'une

double hache, est installée à côté d'un pont-levis releve

S'ils se placent face au pontlevis et lancent des appels, les personnages verront bientôt apparaître la tête d'un canard courrouce au sommet de la tour: « Le Maître ne veut pas ètre dérangé i » hurle calui-ci d'une voix nasillarde, it il se repose et sa colere est grande quand on la réveille trop tôt l Passez votre chemin i Ouste i » Ce canard, qui répond au doux nom de Dwingo, est particulierement obtus (imaginez une espece de Daffy Duck, version médiévals I) et les aventuriers devront deployer des trésors de patience et de persuasion (compétences de Communication) pour qu'il consente à abaisser le pont-levis dans un grand grincement inquietant

#### Albérich le Furieux

Ce vieux nain a servi dans bien des armées avant de se retirer à l'écart du monde, dans cet endroit. Sa jambe gauche est en bois et la moitié de son visage porte des traces de brûlures Son ceil unique (l'autre est dissimulé sous un capuchon de bronze ouvrage) fixe ses interlocuteurs avec férocité et il a un temperament emporté. Il méprisa les villageois (« ces cul-terraux minables ») et n'accepte de parler qu'avec des querriers. Albérich ne parle pas. il rugit! Il ne mange, ni ne boit ; il se goinfré de sangliers entiers et plonge la tête dans des tonneaux de biere ! Ce personnage extravagant fait tout à l'excès et les aventuriers auront les pires difficultés à s'entendre avec lui Le nain est assis sur un grand bras-de-fer (FOR contre FOR) aventuriers. Il passe un sac en

#### Dwingo

Ce canard est le fidere serviteur d Alberich, Après lui avoir servi décuyer au cours de sa vie de soldat, il a troqué ses armes contre le bonnet de cuisinier et la livrée de majordome Stupide, bavard et soupconneux à l'extrême, il a le don d'exaspérer son maître. Heureusement, sa dexterité naturelle lui a permis jusqu'à present d'esquiver les haches que ce dernier lui lance regulièrement à la tête l



#### Convaincre Albérich

Alberich recort les aventuriers dans sa salle de reception installee sous la colline. C'est une grande pièce ronde éclairee par des flambeaux, dont le mur est orne de trophées guerriers : armes diverses, têtes d'ennemis momifiees, blasons, armures et bannières

trône de bois sculpté recouvert de peaux de loups. Il a revêtu aujourd'hui une imposante armure de bronze verdi conste lée de pierres semi-precieuses. Sa hache preferée est posée négligemment en travers de ses jambes. Sa barbe hirsute, son casque cornu et son oeil brillant de fureur le rendent particuliérement impressionnant...

Albérich écoute les aventuriers en montrant des signes évidents d'agacement. Finalement, il explose: # RRRRAAAHHH / / / (Rugissement) Mol, Albérich le Furrrieux, seigneurri mostali, terrreur des trrrolls, me battrire aux côtes de bouseux 7 [ ] [ Arrrh I C'est trrrop drrrôle i Je ne combata qu'en compagnie de vérmitables guerrirlers I | | » Si les aventuriers lui font ramarquer que, justement, ils appartiennent à cette dernière categoria, il s'esclaffera de plus belle et les mettra au défi de prouver leurs dires. A cette fin Albérich feur impose 7 épreu-

a) Le duel des assoiffés. Dwingo raméne deux tonnelets de biere noire, âcre et mousseuse. « Qui osera vider son tonnelet cul-sec avec moi ? [ » rugit Albérich. L'aventurier qui releve le défi doit effectuer un jet sur la Table de Résistance : CON contre la force de 15 de la bière. Si le jet est raté, il s'écroule à terre inconscient (1D6 tours). Sinon, il reussit à vider le tonnelet, avant de tomber à genoux et de s'endormir (1D6 rounds)

b) Le duel de taverne. Il faut gagner une partie de

contre Albérich. Un succès enthousiasmera le nain : « Pas mal pour un jeunot l 🖈

c) Le duel des assiégés. « L'occupation du terrain est l'un des atouts de la victoire l'» déclare Albérich, « Si vous parvenez à creuser une tranchée avant que ce sablier soit vide. vous aurez droit à toute ma consideration I ». Les aventuriers disposent de 20 minutes pour mener à bien cette tâche Ils doivent faire la moyenne de eurs FOR et effectuer un jet sur a Table de Résistance de difficulté 16

d) Le duel des archers. L'un des aventuriers doit prouver son adresse en tifant à l'arc sur une cible située à une cinquantaine de mètres. Albérich, lui, a une arbaiète lourde

e) Le duel des messagers. « J'ai du mai à courir avec une seule jambe, mais Dwingo est encore solide sur ses pattes. Qui osera l'affronter sur 100 métres ? » (Jet sur le Table de Résistance contre la DEX de 18 du canard)

f) Le duel des assiégeants. Il consiste à lancer un grappin aur la palissade (Lancer), puis à escalader celle-ci (jet de Grimper + 20 %), en essayant d'aller plus vite qu'Alberich.

e) Le duel des braves. L'aventurier ayant le mieux réussi ses epreuves a la privilège d'affronter Alberich en combat singulier (sans intention de tuer). Le nain utilise une espèce de messue en bois (Att . 80 %, Par : 65 %) Quels que soient les résultats des épreuves, Alberich accepte

finalement de se joindre aux

# ABONNEZ-VOUS!

#### BULLETIN D'ABONNEMENT

à retourner paiement joint à : CASUS BELLI, 5, rue de La Baume 75415 Paris Cedex 08

OUI, je m'abonne a CASUS BELLI pour	r 1 an - 6 numeros : 125 F (etranger 155 F)
Nom:	
Prénom :	
Adresse:	
Code Postal :	Ville
Cr-joint mon règlement de	F par cheque a l'ordre de CASUS BELLI-BRED.
Etranger mandat internat anal ou cha	a composcoble a Pasis

pandouliere et va charcher à ecurie son bison de guerre, Percetonnerre (qui ressemble plus aujourd'hui à une vache souffreteuse qu'à autre chose) Confrant son « castel » à Dwingo, il se lance sur le sentier de la guerre en hurlant une chanson pa llarce.

#### PATTAQUE

Albérich et les aventuriers arrivent tard dans la soirce au vilage. Le nain exige immédiatement le meilleure maison pour lui-même et va se coucher après avoir distribué les tours de garde entre les villageois. La nuit se passe sans incidents

#### Les préparatifs

Le lendemain matin, sous pretexte de discuter avec Madril, Albérich confie aux aventuriers le soin d'organiser la défense du village. Le flanc sud étant protégé par une crête rocheuse. nfranchissable, il ne reste que trois flancs à couvrir. Les joueurs peuvent envisager d'entrainer rapidement les villageois au combat (attention aux fourches maniées avec maladresse |} et prévoir l'édification de défenses de fortune (tranchées, barricades, etc...]. Les paysans sont terrorisés, mais ils restent persuades que tous leurs afforts sont vains. De toute facon, Alberich se montre très critique en examinant les meaures prises. Il décide de faire brûler une maison eituée un peu à l'écart, parce qu'elle peut servir de poste avancé à l'ennemi. Il se trouve que c'est celle de Strek, dont l'humeur taciturne tourne instantanément à la haine la plus tenace Enfin, le nain se fait édifier une estrada en bois sur laquella il s'installera : « Afin de pouvoir embrasser la situation d'un seul regard »

Vers la fin de l'après-midi, un émissaire de Trachemard vient par la route nord réclamer le rançon. Devant le refus qui lui est opposé, il se retire en proférant d'horribles menaces. La troupe des bandits bivousque à une demi-heure de là. Elle est composée de 5 humains et de 5 babouins. Une fois prévenus les brigands s'élanceront à l'assaut du village

sadt od villogo

#### Le premier assaut

La première attaque des brigands s'effectue dans le plus grand désordre. Persuadés qu'ils l'emporteront facilement, ils attaquent en formation dispersée Mais dés que deux d'entre-eux sont tues, ils se retirent à l'abri de la forêt, pour préparer un plan d'attaque

Note; les paysans ne savent pas combattre et ils se font repousser comme s'ils n'existaient pas. Albérich, quant à lui, refuse de se mê er au combat tant que sa présence n'est pas absolument nécessaire. Autant

dire que les aventuriers vont avoir fort à faire! Accordez des bonus à leurs competences en armes, en fonction des fortifica tions qu'ils ont fait édifier. Fai tes-leur passer un mauvais quart d'heure, mais veillez à ne pas les tuer!

#### L'attaque nocturne

C'est peu avant l'aube, à l'heure la plus sombre de la nuit, que les bandits conduisent leur deuxième attaque. Deux babouins sont charges d'aller mettre le feu aux cultures situées à l'est du village afin d'attirer les paysans (ce qui se produit effectivement ai les aventuriers n'arrivent pas à les convaincre qu'il s'agit d'une ruse I). Au comble de la confusion, le reste de la troupe attaque sur le flanc ouest, non sans avoir envoye quelques projectifes enflammes sur les toits de cheume du village

Ce deuxième combat sera sans pitié et ne cessera que lorsque tous les bandits auront été mis hors d'état de nuire. Tous ? Non En effet, Trachemard ne participe pas au combat. Il se contente de surve ller le deroulement des opérations depuis l'orée de la forêt. Quand il constate sa défaite, il pousse un hur le ment de dépit e Aaasaah ! Chiens ! Vous l'au rez voulu ! Je vais demander de l'aide à Grummush ! »

Puis il s'enfonce dans la forêt en direction du nord-ouest

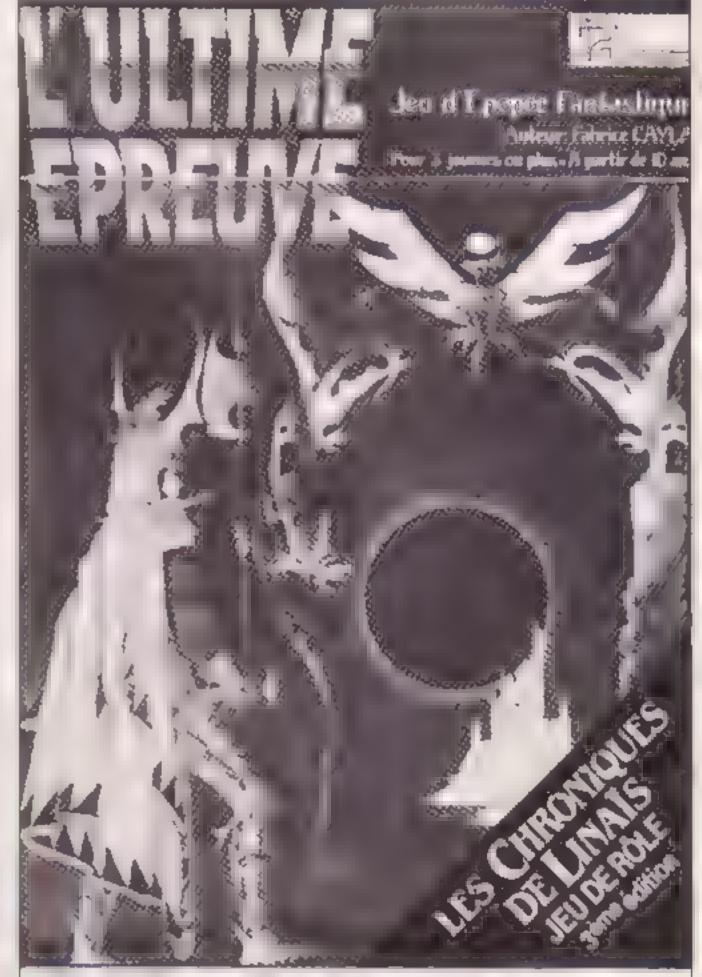
Un grand silence s'installe dans le village. Madril explique alors rapidement aux aventuriers que Grümmush est le chef d'une bande de broos renégats qui vit à quelques lieues au nord-ouest du village. S'il prend fait et cause pour Trachemerd, tout est perdu!

# LA POURSUITE

Arbérich refuse d'accompagner es aventuriers. Il reconnaît avoir un peu vieilli et les événements de la nuit l'ont mis sur les genoux. Mais il déclare aussi qu'à leur retour, il acceptera volontiers de leur enseigner un peu de son savoir. S'ils sont encore en vie

#### Sur les traces de Trachemard

La poursuite va durer environ deux jours Pendant tout ce temps, multipliez les jets de Pister et de Chercher et decrivez les traces laissees par le chef des bandits. Au début, le trajet dort être assez facile. Mais, petit. à petit, compliquez un peu les choses : faites surgir des rivieres, des champs de buissons epineux, remplacez la forêt par des collines palées et caillouteuses, etc... Trachemard essayera de brouiller sa piste par tous les moyens (progression à reculons, dans le lit des ruisseaux, etc.). Si vous sentez que le premier jeu de rôle jeu de rois!



INCLUS DANS LA BOITE

 L'ULTIME ÉPREUVE: Règles de base avec feuilles de personnages et un scénario.

 LES CHRONIQUES DE LINAIS: Règles avancées avec feuilles de personnages et un scénario.

UN ECRAN.

Des feuilles d'aventure et de rencontre.

# GAME'S

Le spécialiste du jeu d'adultes

> Paris Forum des Halles Niveau 2 - Tél 42 97 42 31

---- La Defense

Les 4 Temps Niveau 2 Tél 47.73.65.92

Mini-Game's Patinoire les 4 Temps Tel. 47,78,46,61

# LE DRAGON SURT SES GRIFFES

sont en Français!

DONJONS & DRAGONS AD&D

6 MILLIONS D'AVENTURIERS DANS LE MONDE VOUS ATTENDENT

DISTRIBLES PAR
TRANSE SMIS A
PAR DIACTORES LES DOUCETTES
AVEN E DES MORLLONS
VARGES LES DENESSE 35140



DEVICES A TRACIONS MONE
Reper Avan EES (E. C. S. S. AVAL NO
e PRIND ES DE C. BE MAGNATION

\* F. des na ques depusées portage un la 150 ...

Preses or while It a Sec

l'attent on des joueurs se relâche, n'hésitez pas à recourir à la table de rencontre ci-dessous :

1. Les aventuriers crossent le chemin d'un ours particulière ment agressif. S'ils s'en tirent trop facilement, faites intervenir

le reste de sa famille l

2. Ayant rencontré des bûcherons, Trachemard eur a raconte qu'il était poursuivi par de redoutables bandits. Les aventuriers vont devoir s'expliquer... et perdre un peu de temps

3. Une meute de loups rode autour des aventuriers

4. Trachemard a saboté un pont de corde qui franchit un ravin. Il craque des qu'un aventurier arrive au milieu (chute de 10 mètres). Il faut trouver un autre moyen de traverser

5. Les aventuriers rattrapent un colporteur qui porte les bottes de Trachemard. Interrogé, il reconnaîtra qu'un homme très gentil lui a offert ses chaussures. Maintenant il faut retrouver la veritable piste du bandit (1d3 heures de perdues)

6. Trachemard a trouvé sur sa route un vieux piège de braconnier constitué d'une fosse profonde de 4 mêtres remplie de pieux (10 % de chances d'empaler). Il l'a bien sûr remis en état



#### Le dernier combat

Versita fin du deuxième jour, les aventuriers entendent des voix rauques s'élever non loin d'eux. S'approchant avec précaution, ils découvrent Trachemard en grande discussion avec deux broos.

-Je dois parler à Grümmush, lui seul peut décider d'attaquer ce village !

Raourr I Attaker fyillache humain-puant I Mmmmh I Pbon zchair à manch I

-Nous zeulement ketteurs Grümmush à des heures d'ici ! Nous aller temain !

Ce court dialogue devrait pousser les aventuriers à agir. S'ils parviennent à tuer leurs trois adversaires à la faveur de la nuit, le chef des broos ne sera jamais prévenu et Orgadin pourra encore couler quelques années tranquilles.

#### Quelques caractéristiques

Trachemar Cherchesang (ancien mercenaire lunar)

FOR 16 CON13 TAI 13 NT 11 POU 10 DEX 12 APP 7 PDV 14

Armes: SR Att Par Dommages Cimeterre 4 65% 55% 1d8+1+1d4 Lance cou. 4 65% / 1d6+1+1d4

Competences: Se cacher 40%, Pister 30%

Sorts: Vivelame 1, Protection 1 Disruption

#### Les Brigands

(Cinq humains) Points de Viel 10

Armes: SR Att Par Dommages C meterre 2 30% 35% 1d6 Lance cou. 3 40% 30% 1d3+1

(Cinq Babouins).

Points de Vie. 9. Déplacement: 10

Armes: SR Att Par Dommages Griftes 9 40% / 1d6+1+1d4 Crocs 9 40% / 1d8+1+1d4 Lance 7 30% 30% 1d8+1+1d4

#### Alberich le Furieux

FOR 20 CON 16 TAI 8 INT 10 POU 10 DEX 10 APP 7 PDV 12

Dépracement: 2. Armure de bronze

Armes: SR Att Par Dommages Hache de 8 75% 75% 1d8+2+1d4 batalle

Arbaiete 3 60% 50% 2d4+2

Compétences : Equitation 50%, Premiers Soins 50%, Faire un piège 70%, Lancer 70%, Grimper 50%. Sorts : Protection 2, Soins 2 Vivelame 2

#### Les Broos

Nº1. Déplacement: 9. Points de Vie

Armes: SR Att Par Dommages Coup de 10 30% / 1d6 tête Massue 9 40% 30% 1d8

Trail chaotique : absorbe les sorts 1 Compétence : Pister 70%

N°2. Déplacement 9. Points de Vie

Armes: SR A1t Par Dommages Coup de 8 65% / 1d6 tête Lance 5 60% 50% 1d6+1+1d4

Trait chaobque : +2 points de peau Compétences : Pister 70%, Eccuter 30%

scénario
Guillaume d'Orbeville
illustration
Xavier Duvet
plan
Stéphane Truffert



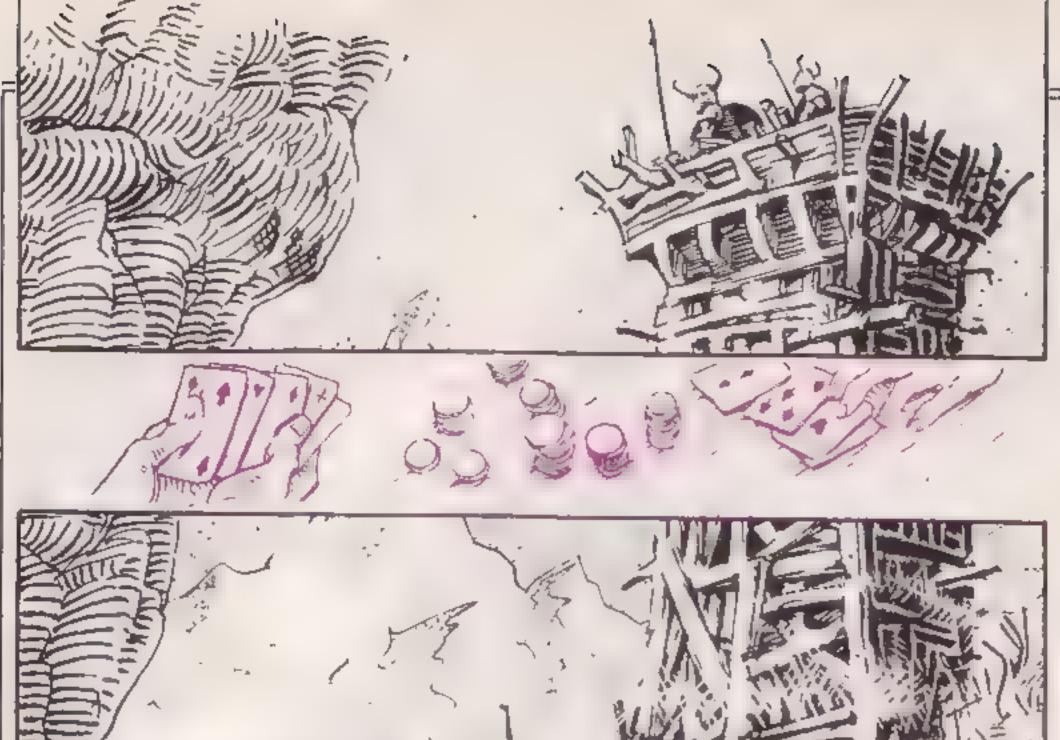
# GAME'S

Le spécialiste du jeu d'adultes

> Paris Forum des Halles Niveau 2 - Tél 42 97 42 31

Les 4 Temps Niveau 2 Tel. 47,73 65,92 Patinoire les 4 Temps
Tél. 47.78.46 61







#### Par une nuit d'automne

L'ete se retire de la Marche d'Azi, an, comme le souffle de a vie d'un corps à l'agonie. Les rues de la capitale sont à pré sent balayées par le vent du nord qui souffle en bourras ques. L'obscurité nocturne a etendu son manteau sur Azil la capitale endormie.

« L'Auberge du Saltamar » est une bât see en bois à un étage infestée d'araignées et située à l'extremité ouest du quartier des pêcheurs. Un beau soir ayant abondamment entendu parler de cet établissement, les aventuriers finissent par en franchir le seuil

### Une chance insolente

Après avoir bien mangé et bu à satiéte, tout en se distrayant du spectacle offert par des dan

seuses de Laelith, les aventuriers vont faire un tour dans les salles de jeu du sous sol de Lauberge Curieux et « flam beurs » se pressent autour des tables ou, sous l'oeil attentif des croupiers, se pratiquent des jeux aussi divers que la roulette e bouthral et le breiant il règne dans cet endroit une atmosphere de ferveur quasi-reli gieuse. Circulant entre les tables, les aventuriers peuvent remarquer qu'un certain nom bre de places sont inoccupees Il ne leur sera donc pas difficile de rentrer dans une partie, s'ils le souhaitent

L'un d'eux peut s'assoir alors à une table où se livre une partie de breiant, un jeu de cartes ayant de vagues ressemblances avec le poker actuel. Trois personnes sont déjà installées : une femme richement vêtue au regard troublant, un noble azitannais émèché étreignant un flacon de vin et un marchand de la ville à l'expression maussade. Tandis qu'il prend place l'aven

turier est apostrophé par la femme: « J'espère que vous etes bon joueur, cette partie manque un peu d'entrain l » Quelle que soit sa réponse, elle lui adresse ensuite un petit sourire entendu et fait signe au croupier de distribuer les cartes. L'aventurier gagne rapidement de grosses sommes. Au bout d'une heure, il a pris 350 PO au noble, 200 au marchand et 150 à la femme. Ces demiers se retirent du jeu avec une mine. depitee, tandis que le noble, un certain Rulfo d'Avernes, resteassis à fixer stupidement son flacon vide. Il n'a plus qu'une dizaine de piéces d'or posées devant lui

r Croupier, une dernière donne la marmonne-t-il d'une voix pâteuse

La « dernière donne » est une coutume qui a force de loi en Azikan. Elle permet à un joueur maichanceux d'exiger que son partenaire remette en jeu la to talite de ses gains de la soirée soit, dans le cas present, 700



PO). En échange, il doit gager un bien d'une valeur au moins dix fois supérieure. C'est un risque qui peut s'averer payant, l'instant est donc solennel. De pourvu de liquid tes, le noble signe un papier dans lequel il declare ceder, en cas de victoire, le titre de propriété d'une mine qu'il possede dans le nord, à proximite d'un vi lege nommé Lanurgat. De l'evis de l'ensem ble des spectateurs, c'est une veritable folie, la mine étant estimée à plus de 10 000 pièces d'or

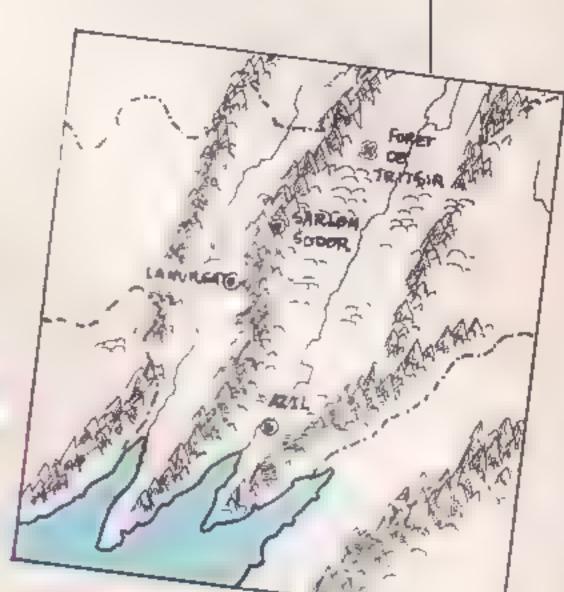
La donne se déroule lentement, et d'est dans un silence de mort que les cartes sont abattues. Une fois de plus, l'aventurier est vainqueur. Le noble pousse alors un cri étranglé et s'écroule sans connaissance, il faut l'emporter d'urgence. Le gagnant est rapidement entouré par une foule d'admirateurs qui le portent en triomphe. Le proprétaire de l'auberge sui rappelle alors que la loi exige que le titre de proprieté soit enregistre chez un scribe-échevin, en présence de trois témoins. Mais au fait, qu'est-ce que produit la mine ? Ca, personne ne le sait.

#### La mine de Lanurgat

Le lendemain matin, les aventuriers vont faire enreg strer leur
titre de propriété chez Maître
Rilder, un vieux scribe-echevin
Ce dernier demande 25 PO de
frais de dossier et fournit des
renseignements complémentaires. Le titre de propriété
concerne une petite mine
d'étain ET le village de Lanurgat,
ce qui fait automatiquement de
son détenteur un citoyen d'Azi
lian (attention aux problemes de
costume!) Les habitants du

Les mystères des provinces de Laelith

# L'héritage



village sont employés à la mine et perçoivent un salaire fixe agrémenté d'un pourcentage calculé d'après les quantités de mineral extrait

Rulfo d'Avernes habite un hotel. particulier en ville. Si les aventuriers desirent lui rendre visite, il leur sera répondu que le Sire d Avernes est parti en voyage. pour une durée indéterminée Ce mystérieux départ devrait les inciter a se rendre au plus vite. à la mine qui se trouve à une petite journée de cheval au nord de la capitale. A l'occasion de ce court voyage, les aventuriers decouverront un nouvel aspect de la Marche. A ors que la côte. est prospère, l'intérieur des terres est lui moins favorise. A mesure de la progression vers le nord, cette impression devient plus nette. Ne subsiste plus que de maigres hameaux entoures de cultures, dont un bon tiers est en jachère. Aux premiers contreforts montagneux, la piste devient tres inegale. Devoree par une herbe maigre et jaunătre, el e serpente à flanc de colline puis de montagne C'est le domaine des troupeaux de moutons menés par des bergers taciturnes aux longues houppelandes et du vent des montagnes qui brûle les yeux S' ls sont partis en début de matinée les aventuriers arrivent à Lanurgat en fin de journée. Le village est composé d'une ving taine de masures en bois, fréeusement regroupees à l'abri d'un eperon rocheux. L'entree de la mine est situee un peu plus loin une gueule noire et béante. qui semble se couvrir de bave. alors que la bruine commence à tomber. A mi-distance du vilage et de la mine se dresse un cottage entoure d'un petit mu ret

### Une journée au village

Cette partie du scenario depend essentiellement du comporte ment adopte par les personna ges. S'ils font preuve d'impatience, faites intervenir le personnage de Tinael (voir plus ioin) des la nuit qui suit leur arrivee. Si au contraire, ils prennent goût à leur rôle de nou veaux proprietaires et s'interes sent à la vie du village, laissez les agir en maitres des lieux durant quelques jours. La population du village se compose de 15 hommes, 11 femmes et 16 enfants; 5 nains vivent dans une petite maison situee a l écart du village, ils sont charges des travaux delicats et difficiles

Les mineurs commencent à traväiller vers 7 heures du matin et restent au fond de la mine jusqu'à 8 heures du soir Les en fants de plus de 10 ans et cer taines femmes les accompagnent pour pousser les wagon nets de minerai. Inutile de préciser que les habitants de La nurgat menent une existence miserable. Leurs organismes usés sont guettés par la maiadie, et le contre-maître, un certain Mavroc, est peu enclin à laisser ses employés en repos Les personnages importants sont

— Mavroc. Cet homme mas sif, au visage austere, dirige l'exploitation pour le compte de Rulfo. Il n'est guere apprécie des autres habitants du village en raison de la dureté avec la quelle il les traite. Professionnel lement parlant, il est tres competent et n'hesite pas à retrous ser ses manches, a l'occasion Le changement de proprietaire e laisse tota ement indifférent. Il est le seul contremaître minier capable à des lieues à la ronde, et il le sait. Les aventuriers le réaliseront vite s'ils le ren voient!

— Marcil Henergan. C'est un jeune homme frais emoulu de l'Institut d'Administration et d'Institut d'Administration et d'Ingenierie d'Azil Encore sta giaire, il a été affecté à Lanurgat pour son premier poste. Il en a encore pour un an et demi . Il est chargé de veiller à la bonne marche de l'exploitation et de surveiller le paiement des taxes qui doivent être versees à l'État D'un naturel timore, il a une peur bleue de Mavroc et, en cas d'incident, il prendra toujours le parti du plus fort

 Barfil. C'est le tenancier du « Repos du mineur », un minus cule estaminet ou l'on sert un etrange alcool ayant un goût d'ail. Il est également responsable du ravitaillement en vic tuailles et en produits d'usage courant

Un village minier peut être le theâtre de nombreux évène ments. Si les aventuriers déci dent de prendre les choses en mains, n'hésitez pas à utiliser la table ci-dessous

1. Un éboulement vient de se produire à l'interieur de la mine emprisonnant trois mineurs. Il faut les secourir d'urgence !

2. Les mineurs profitent de l'ar nivée du nouveau propriétaire pour se mettre en greve ils reclament une augmentation de salaire (10 PO/mois + les primes), la semaine de 70 heures et de meilleures conditions de v'e

3. Les mineurs en ont assez de Mavroc. Une délegation va trouver le nouveau proprietaire et lui demande de renvoyer ce « contremaître sadique » Ce

lui-ci ne se la ssera sûrement pas faire

4. Un esprit hante la mine sous la forme d'une Ombre (Sha dow) Il faut le traquer et le detroire

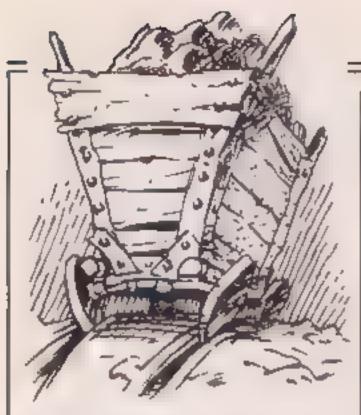
5. Un groupe d'Agents des Exploitations Minières vient faire une tournée d'inspection. Ses membres sont particulierement pointilleux (« Comment ? Vous ne mettez pas de scelles en travers de l'entrée de la mine chaque soir, après le départ des ouvriers ? Votre cas s'aggrave mes gaillards...») et n'hésitent pas à infliger de lourdes amendes!

6. Des prospecteurs viennent s'instailer à proximité de la mine. Leurs travaux ont ten dance à empièter sur les limites de la proprieté. Ils fréquentent le « Repos du mineur » autant pour son aicool que dans la perspective de provoquer une belle bagaire.

Les aventuriers peuvent sinstaller à leur guise à l'interieur du cottage qui est deja meub é et compte un étage. C'est une solide bâtisse dont les fenêtres sont munies de lourds contre vents de chêne. C'est precisé ment à l'un de ces contrevents que, par une nuit pluvieuse vient frapper une main inconnue.

#### L'inconnue surgie de la nuit

La personne qui marte le les voiets avec insistance est une jeune femme vêtue d'une tenue de voyage aux teintes passees. Elle est trempee jusqu'aux os et, tout en acceptant avec reconnaissance une boisson chaude elle va se réchauffer auprès de la cheminée. En ple ne lumière



debarrassee de son lourd cha peron, elle se révéle plutôt mignonne, avec ses cheveux auburn coupés courts et ses grands yeux gris. La grâce elfique de sa silhouette indique qu'il s'agit d'une sang-mélé « Mon nom est Tinaél. Je constate avec plaisir que vous ètes fidéles au rendez-vous Lequel d'entre-vous est Zol gan ? »

Nul doute que cette phrase laissera les aventuriers perpiexes Manifestement, le jeune femme se méprend sur leur identité. La suite des événements depend de leur attitude. S'ils affirment à Tinael qu'elle se trompe com pletement, elle pălira avant d'eclater en sangiots. A moins d'êtra des rustres sans coeur, les aventuriers s'empresseront de a consoler et la demi-elfe en profitera pour leur soutirer quelques renseignements. Que font-ils ici? Comment sont-ils entres en possession de la mine? Nantie de ces informa tions, and réfléchira un instant. pu sifora appei à leur sens de la chevalerie et leur racontera histoire suivante

к Arnellin, mon frère, était le régisseur d'un marchand nomme Bahameth, un individu abject, qui avait des visees sur ma parsonna. Il accusa injuste ment mon frère d'escroquerie et le fit incarcérer sur l'île penitentiaire de Sarlom Sodor (sanglots). Debarrassé d'Arnellin, il fit de moi l'une des créatures de son harem (pleurs abondants) Mais, dans mon malheur, j'avais conservé un ami : le chevalier Rulfo d'Avernes. Par l'interme diaire d'un marchand d'Agra mor, il loua les services d'une petite troupe de mercenaires commandee par un certain Zol gan. Il demanda à ces hommes de venir s'installer à Lanurgat pour qu'ils m'aident à faire eva der mon frère una fois que je me sarais enfuie du harem de l'ignoble Bahamet Vous savez tout à present. Je suppose que les mercenaires ont abusé de la confiance de Rulfo et qu'ils ne viendront pas I Par les dieux echouer si pres du but l'(torrent de larmes), a

Si les aventuriers ne proposent pas spontanément leur aide elle les suppliers de l'accompagner pour délivrer son frère. Qui pourrait resister au charme d'un aussi joil minois? Par contre, si les aventuriers ne détrompent pas immediatement Tinael et si l'un d'entre-eux prétend s'appe ler Zolgan, elle leur pariera tres séchement : « Ma monture est déhors, sous la pluie. Que l'un d'entre-vous la mêne à l'ecurie Zolgan, versez-moi un bol de

soupe chaude et faites preparer ma chambre. Nous partons de main matin pour Soriom So dor I »

#### Quelques éclaircissements

Il etait une fois un magicien du nom d'Arnellin, un homme aux idées généreuses, estime de la plupart des habitants d'Azil Pour son malheur, il était d'un temperament fier, n'hesitant pas à critiquer ouvertement les agissements du Conseil Collégial et de certains de ses collégues. Il s'attira ainsi la colere du Vergobret et des plus puissants mages d'Azılıan, Arneliin se re trouva ainsi rapidement seul et sans appuis. Seul un richissime armateur, Odromont Vande bout, lui garda toute son amitie Voici trois mois, dans un pamphiet intitulé « Le constat so cial ». Arnebin déchiqueta d'un style incisif le régime politique de la Marche C'en fut trop pour le Conseil qui décida sa mise en accusation. Au cours de cet episode honteux, certains mages n'hésitérent pas à préter leur concours aux soldats du Vergobret. Ils detruisment les defenses magiques d'Arnellin et, l'ayent depouillé de tout pouvoir, le livrerent aux autorites. Le proces du malheureux magicien fut une parodie de justice Sans le veto de Vandebout, il aurait ete condamné à mort. Quoi qu'il en soit, son sort. ne fut guere plus anviable. Le pouvoir et l'esprit d'Arnellin furent enfermes dans une gemme anchantee confiee à la garde de son ennemi juré, le mage Tritsir Aigredent, C'est donc le corps d'un amnésique qui fut débar que sur l'île de Sarlom Sodor Fin du premier acte

Sur ces entrefaits, Odromont Vandebout mourut de vieiliesse La somme qu'il legua à ses heritiers fut décisoire et le bruit se répandit qu'il aurait dissimulé quelque part la plus grande partie de sa fortune. Vint. alors à l'esprit de quelques per sonnes que Vandebout avait certainement mis Arnellin dans la confidence. Ces personnes etaient : un noble désargente du nom de Rulfo d'Avernes, un couple de marchands et une aventurière nommee Tinael Ce sinistre quatuor échafauda un plan. Un serviteur de Rulfo se chargerait de recruter une bande de mercenaires sans scrupules. Arrivés à Azil, ils de vraient aller jouer au brelant à l'auberge de Saltamar Une phrase code echangee avec la femme du marchand permettrait à leur chef (un certain Zo! gan) de se faire identifier. La partie, truquee, aurait aiors pour consequence de faire gagner à ce dernier une mine apparte nant à Rulfo De la sorte, les mercenaires pourraient s'approcher de Soriom Sodor sans eveiller les soupcons. Ensuite, quides par Tinael, ils feraient evader Arnedin, ira:ent recupé rer la gemme enchantee et interrogeraient le mage une fois qu'il aurait recouvré ses moyens. La cachette de Vande bout revelee, il serait abattu et ieté aux araignees carnivores

fin de deuxième acte
Mais la troupe de Zolgan fut
retenue deux jours durant dans
un port du Matriarcat d'Olizya
et l'un des aventuriers, installe
à la table de brelant, donna sans

le savoir la phrase code conve

Si Tinael apprend que les aven turiers ne sont pas des merce naires, elle cherchera à remplir tout de même sa mission en se servant d'eux. Le MD, s'il le souhaite, peut faire apparaître la troupe de Zolgan à un mo ment critique de la suite du scenario. Elle est composee d'une demi-douzaine de guer riers de niveau 3 et Zolgan est de niveau 5

#### L'île du désespoir

Sarlom Sodor n'est qu'à une demi journée de cheval de la mina. L'île pénitantiaire se trouve au centre d'un lac de montagne pris en permanence sous une epaisse chappe de brume Eile est de petites di mensions (600m de long sur 250 de large environ). Son unique vegetation consiste en quelques buissons épineux rabou gris qui poussent le long de la côte sud

Sarlom Sodor n'est pas à proprement parler une prison : on n'y trouve ni hauts murs, ni barreaux, ni même des geòliers Les prisonniers (une cinquantaine) vivent sans contrainte cultivant eux-mêmes de mai gres jardinets et s'abritant à la nuit tombée dans de petites grottes creusees dans le soi L'île accueille des prisonniers veau 2, CA 7, pts de vie 20, dommages: 1-6/1-6) Le second système consiste en une demi douzaine de fortins érigés sur les berges du lac IIs contiennent chacun une garnison de 50 hommes, dont la moitié à cheval. Les soldats sont surtout attentifs à prévenir une hypothetique evasion. Qui serait assez fou pour se rendre de son plain gré sur l'ire?

#### A l'auberge de la Truite qui Chante

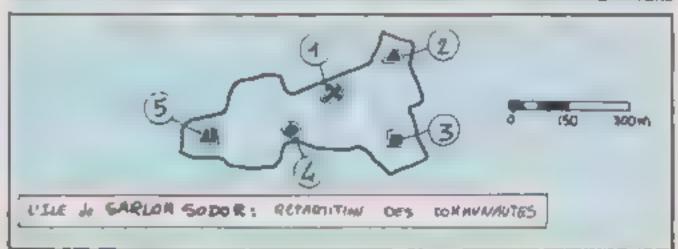
Venant de Lanurgat, les aventuriers arrivent au village de Kerne en debut d'après-midi. C'est une bourgade partiellement lacustre édif ee au bord du ac. Ses 300 habitants vivent ent érement de la pêche et de la custure de quelques terrains fertiles gagnes sur la montagne « La Truité qui Chante » est l'unique auberge du vittage. On y sert un alcool de poisson aux effets « surprenants » (jet sous 3xCon pour ne pas pleurer abondamment) Chegoule, la tenanciere de l'auberge, est une matrone au verbiage intarissable Si les aventuriers l'interrogent à propos du lac et de Sarlom Sodor, voilà ca qu'elle peut leur apprendre :

Les soidats ont peuple le lac de creatures terrifiantes (faux)

-Des pontons de surveillance entourent l'île

Il arrive que les soldats patrouillent en barque sur le lac -L'île communique directement avec l'antre d'un demon mystèrieux qui se repaît de l'âme des prisonniers (faux)





recalcitrants et des personnes qui, pour une raison que con que, se sont attirées les foudres du Conseil IIs n'y restent jamais tres longtemps (six mois en moyenne), car une terrible maladie sevit sur l'île et vient vite à bout des plus resistants...

Les soldats du Vergobret ne se risquent pas sur l'île ils se contentent d'établir un double système de surveillance tout autour Le premier est compose d'une serie de pontons flot tants, situes à 500m des côtes Mesurant 20m de côte et dotes de petites tours, ils abritent 6 hommes armes d'arcs et d'épees courtes (guerriers ni

-Toutes les semaines, un convoi de nourriture escorté par six soldats arrive à Kerné et prend un bateau pour se rendre jus qu'à l'île. A quelques encablu res du rivage, ils jettent que ques tonneaux de ravita llement que les prisonniers recuperent

#### Le pénitencier de la mort lente

Laissez les joueurs alaborer leur plan et donnez-leur de bonnes chances de réussite, pourvu que leurs actions soient reflechies sensées , et surtout discretes ' Quelques combats livres sous le couvert de la brume ajouteront certainement a l'ambiance de la partie

Une fold sur l'ille, les aventuriers vont devoir chercher Arnelin. ce qui ne sera pas facile car le sol de Sar om Sodor est perce d'une infinité de grottes. Il est en outre indispensable que Tineel puisse voir son « frere » afin de l'identifier. Les aventuriers devront agir avec prudence , s' s sont découverts, il y a fort à par er que des prisonn ers chercheront à s'en fuir avec l'embarcation qu'ils ont utilisé pour venir. Quai qu'il en soit, affa biis par la maladie. res détenus de Sarlom Sodor ne sont pas des adversaires bien dangereux is vivent en communautés : (1) les moines here tiques, (2) les hommes politi ques k inc viques », (3) les mar chands spokes par le Conseil (4) es nains qui tentent de s'évader en crousant un tunne sous e lac et enfin (5) les prisonniers de droit commun dont Arnellin falt partie

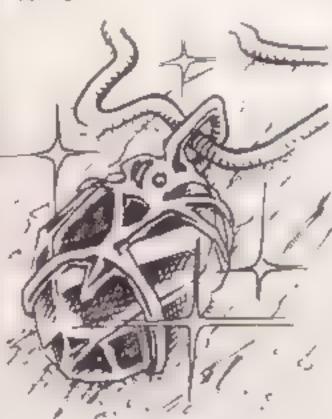
Tous les soirs, cas hommes se réunissent autour de maigres feux de camp pour converser d'une voix lasse. A ce mo ment-là, les aventuriers peuvent les observer afin de reperer le magicien. Un détail doit pour tant les intriguer : certains cap tifs ontile visage dissimule par de grands voiles à la manière des hommes du desert. Tous sont atteints à des degrés divers par is maladie (voir encadré) Tout aventur er entrant en contact avec la peau d'une per sonne infectee doit réussir un jet de pourcentage sous 4XCon ou être contaminé à son tour

Une fois Arnel in repéré, les : Au cours de leur progression à gros des cavaliers ventur ers doivent l'en ever : Lombre des arbres moussus les : Nul doute que les aventuriers ne

sans tarder N'oubliez pas que le mage est amnesique et qu'il est, lui aussi, atteint par la ma ladie Pour l'instant, les signes de cette dernière ne sont visibles que sur sa poitrine et ses cuisses. La réaction des autres prisonnièrs est conditionnée par la manière dont procède ront les aventuriers. S'ils font beaucoup de bruit, ils risquent fort d'attirer l'attention.

#### L'esclave en fuite

A present qu'ils ont mis la main sur Arnellin, il reste encore aux aventuriers à reprendre au sor cier Tritsir Aigredent la gemme à l'intérieur de laquelle l'esprit du « frère » de Tinael est empr sonne



Le domaine du magicien se trouve au sein d'une forêt profonde, dont les habitants lui ont prête allegeance Cette foret se trouve à une journée de cheval au nord-est de Sarlom Sodor Au cours de leur progression à l'ambre des arbres moussus les

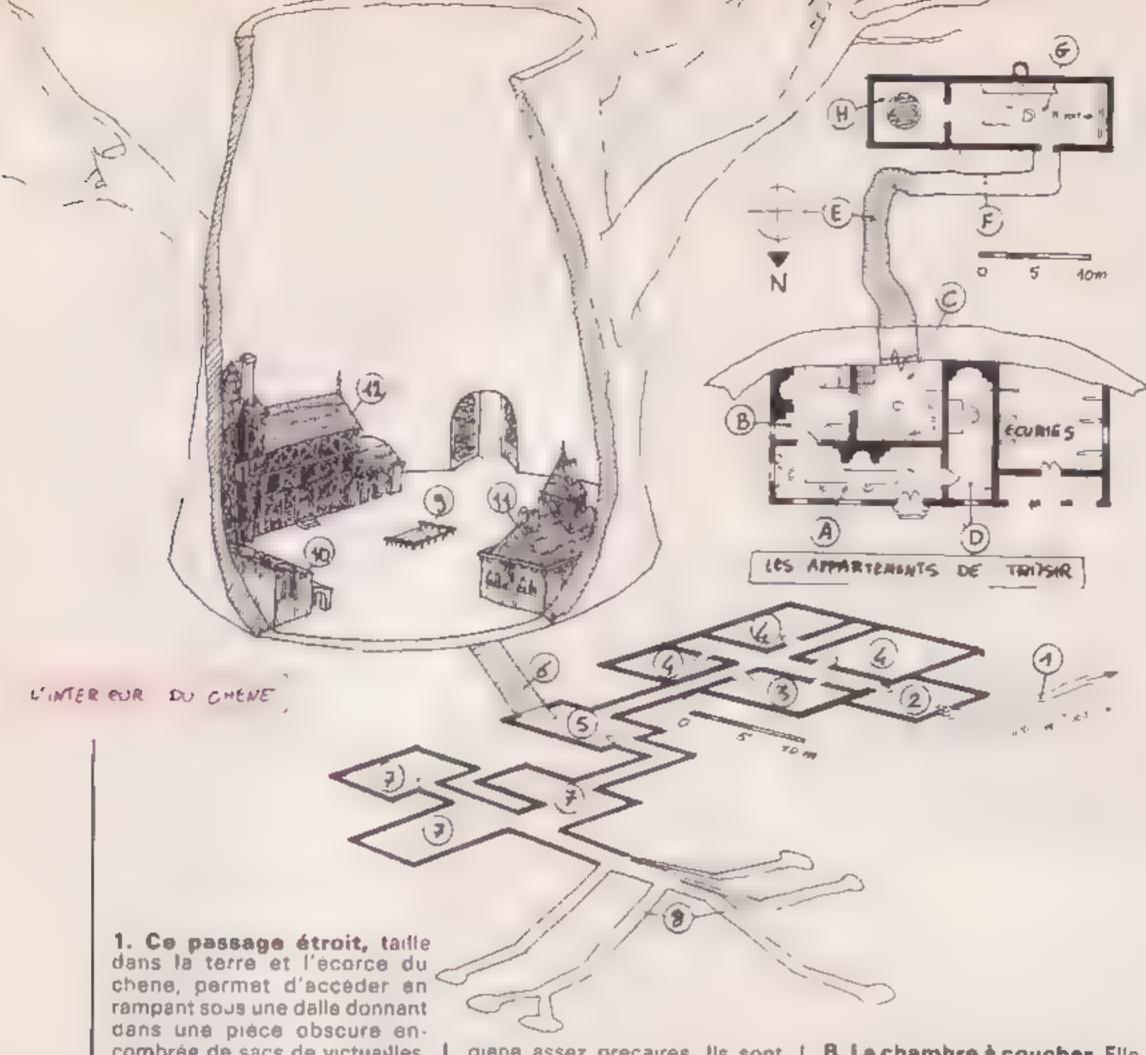
aventuriers vont frequemment rencontrer de petits sites de coupe, dont certains sont encore habites par des familles de bücherons. Ce sont des gens taciturnes, mais hospitaliers 5'ils engagent la conversation les aventuriers apprennent que Tritsir vit au centre de la foret à une demi-journée de marche environ II se fait appeler le « Maître des Arbres » et soumet tous les forestiers à un partiimpot. C'est une sorte de des pote tenebreux, craint de tous qui vit à l'interieur d'un chene enorme Ses soldats, des cavahers aux armures noires, sont particulierement crueis. Il est notoire qu'une centaine des claves travaillent à son service Si les aventuriers le souhaitent s pourront passer la nuit dans ine cabane isolee et souper d un maigre brouet aux plantes Le ler demain matin, alors qu'ils "evalichent depuis trois heures en direction de l'antre de 17 15 1 es aventuriers enten der' des brits de galopades des rires gras et des cris dech rants. S'approchant de la source de ce vacarme us de couvrent une pet te clairiere au centre de laque le un homme maigre trebuche pitoyablement en levant les bras pour proteger son visage. Autour de lui tour nent deux cava lers en armures noires armes de touets et d'épees courtes (niveau 3 CA 3 pts de vie : 25, dommages 1-6/1-6) A chaque passage, ils assenent un coup de fouet à leur vict me hur ante, « Voilà ce qu'il en coute de vouloir s'éva der, esclave i a ricane le plus gros des cavaliers

aisseront pas passer le reloc casion d'entrer en contact avec une personne échappes de la demeure de Tritsir!

#### Le chêne mysterieux

L'esclave se nomme Travor II a eté capture voici deux ans lors d'un raid qu'Huldin, le chef de guerre de Tritsir, a mané au de a des frontières du nord || s'est evade apres avoir decouvert un passage souterrain qui lui a ermis de deboucher dans la raret entourant la demeure du sur les Cette dernière se trouve tans un chene creux haut d'une trentaine de metres. Le sommet de les arbre avant été foudroyé ors care out diorage, l'inte reariest direct a diel ouvert Depuis de la mrisi e bruit court que la pouvoir de Tritsir a considérablement augmenté Par une indiscretion des gardes Travor a appris que le sorgier siest enferme dans une salle secreta pour conjurer un demonau cours d'un retuer qui prendrait environ une journée. Une fois remis de ses emotions esclave accepte o noquer a ses sauveurs l'entrée de seurer rain qu'il a emprurie è e est dissimulée dans es tirres a 200 metres du chere de Tras r A l'abri des buissons les per sonnages pauvent observer l'arbre gigantesque dont le trong, parfaitement lisse est perce au niveau du soi de 2 portes monumentales en bronze Après un dern er reliard sur la foret des alentours les aventurers s'enforce : dans es ténébres du passage vo

PLUTÔT RÔLE? PLUTOT WARGAME? CHOISISSEZ JOURNAL DU STRATEGE DRAGON RADIEUX OU POUROUGIPAS LES DEUX I DEUX REVUES SPECIALISEES BEALISEES PAR ET POUR LES JOUEURS DIFFUSEES SUR ABONNEMENT OU EN MAGASINE SPECIALISES. Le Journal du Stratège est le point de rencontre Dragon Radieux, c'est tous les deux mois. de tous les passionnés du "Wargame", Intos, Scénarios, un rendez-vous avec l'actualité du Jeu de Rôle : Bancs d'essais, vous permettent de mieux pratiquer aides de jeu, nouvelles, scénarios pour des jeux variés 76 p. (N° 14) - 25 F le N° - Abt 6 N° 125 F. vos leux favoris. 15 F le Nº 4 Abt i 6 Nº 88 Fil NOM je suis intéressé paril Un specimen (Nº 13) de D.R. 25 F + 5 F pori PRENOM Un abonnement à D.R. 1 an 6 Not 125 F (2 and 240 F / étranger 140 FF) ADRESSE : \_ Un specimen (Nº 34) du J.S. 15 F + 5 F porti Un abonnement au J.S. 1 an 6 Nov. 88 F CP VILLE . Nombreux numéros anciene disponibles : renseignez-vous REGLEMENTS PAR CHECUE PUSTAL DU HAMILLINE À L'ORIGHE DE "EDITIONS DRAGON RADIEUX" EDITIONS DRAGON RADIEUX - "LE CHARBINAT" 38510 MORESTEL TEL 74 80 10 64



combrée de sacs de victuailles 2. La remise. lei sont entrepo-

ses, dans le plus grand desordre, des victuail es et du mate riel d'excavation. La porte est fermée à cle

3. La cuisine. Une demi dou zaine de cuisiniers s'y affairent durant la journée Ce sont des esclaves, eux aussi, mais l'un d'entre-eux est une espace de « collaborateur » assez satisfait de son sort

4. Les dortoirs. La nuit, une centaine d'esclaves s'y entessent dans des conditions d'hy-

La maladie de Sissimüth

A .. La maladie de Sissimuth est re doutable sous bien des aspects. On la contracte par simple contact physique et sa periode d'incubation est de 3 jours. Rapidement, le corps du malade se couvre de claques répugnantes et totalement inesthétiques. Les cloques apparaissent d'abord sur la poitrine et sur l'interieur des cuisses et envahissent le reste du corps par la suite. Au bout de quelques semaines le malade est sujet à des accès de faiblesse et devient étrangement malhabile. Au bout d'une periode qui excéde ra rement 6 mois, le malheureux, transformé en une énorme pustule bouffie et rampante s'effondre sur lui même en produisant un « chloupf ! » retentissant. Il meurt alors dans d'atroces souffrances, dévore de l'intérieur par ce mal qui provoque la putrefaction des chairs Heureusement, si le malade parvient à trouver suffisamment rap dement un clerc très puissant, et s'il est assez riche pour se faire soigner, il a de bonnes chances de survivre .. »

Extrait de « Discours sur des choses déplaisantes » par Ermold le Noir

giene assez precaires. Ils sont deserts le jour (les esclaves vont travailler dans la mine)

5. La salle de garde, Six guerriers y veillent en perma nence la nuit (daux seulement le jour) Les gardes : niveau 3, CA 3, pts de vie 25, dommages 1-8 (épees longues)

6. Cet escalier donne dans la

7. Des sailes vides en cours d'achèvement

8. Des galeries minières (houske) an cours d'exploitation Des esclaves y travaillent en permanence, surveilles par trois gardes. D'énormes racines sont visibles un peu partout dans les parois des passages et des salles

9. La cour intérieure de vas tes dimensions

10. Des écuries. Elles contren nent una vingtaine de chevaux 11. Les baraquements des gardes. Its sont habites par une vingtaine de soldats et abritent un dortoir, un refectoire et les appartements prives d'Huidin (guerner niveau 5, CA 3, pts de vie 40, dommages 3 10 : épee rongue +2) qui a la garde du trésor de son maître (50 000 PO). Les gardes ont les mêmes caracteristiques qu'en (5)

Il n'est pas rare de voir des soldats deambuler dans la cour. surtout vers midi, quand ils peuvent beneficier des rayons du soleil 1

#### Les appartements de Tritsir (12)

A. Une beile saile à manger ornée de trophées de chasse (cadeaux de Huldin), Deux soi: dats sont postes en perma nence devant la porte d'entree

B. La chambre à coucher. Elle est decoree avec un goût tapageur (statues érotiques, draps de lit en soie rose, etc.,

C. Le laboratoire. Tritsir v execute quelques travaux mineurs. On y trouve capendant un nombre impressionnant de cornues, creusets et autres instruments « scientifiques » Un passage secret dans le mur sud permet d'acceder au labora toire souterrain.

D. Cette riche bibliothèque contient un grand nombre d'ouvrages precieux, ainsi que des cartes des environs. L'un des tiroirs de la table de fravail du sorcier contient une bourse de 100 PO ainsi qui une dague soli. ment ouvragee (dague +3,

E. Cot escalier gissant et humide lec aire tous les 5m par des torches argentees sur les que es ont ete jetes des sorts de Lumiere Eternelle, mêne au laboratoire secret de Tritsir

F. Une grille barre le passage Elle grince homblement et si les aventuriers l'ouvrent sans prendre de précautions, Tritair sera prevenu de leur arrivée

G. Le laboratoire secret. II est apparemment vide, mais recèle des trésors : une demi-douzaine de fioles magiques (au choix du MD), une boule de cristal, 3 rouleaux de sort (à determiner égaiement) Une cache secrete situee dernere la bibliothèque abrite le livre de sorts du sorcier, ainsi qu'un Bâton de Commandement Un Miroir Piegeur de Vieest fixé contre le mur du fond H. La porte d'accès est protegee par un Piege à Feu causant 1d4 + 7 points de dommages C'est là que se trouve Trit-

Sid a entendu venir les avent. riers, il a le temps de lancer le sort *invocation de monstres i* et les intrus se retrouvent confrontés à 8 démons Manes (DV 1, CA dommages : 1-2/1-2/1-4). Dissimule par un sort d'Invisibilite, le sorcier tente alors de gagner la cour et de rameuter ses soldats. Si les aventuriers ont été silencieux, le sorcier n'est prévenu de leur arrivée que par le decienchement du Piege à Feu. Dans ce cas également, il se rend invisible et essaye de fuir en direction de la cour. Tritsir porte autour du coula gemme contenant l'esprit d'Arnelan. Il comptait s'en ser vir comme reserve de pouvoir afın de conjurer et d'asservir un démon particulièrement puissant. Quoi qu'il en soit, cette source de fluide magique lu accorde un sortnege supplé mentaire par niveau.

#### Epilogue

Tritsir sera certainement un adversaire difficile à vaincre, surtout si les aventuriers sont bruyants. Une fois le sorcier defait, Tinael remerciera les aventuriers avec des larmes dans les yeux et leur annoncere qu'il faut regagner Azil en compagnie d'Arnellin, car c'est seulement aupres d'un autre mage puissant qu'il pourra recouvrer ses esprits. En fait, elle charche seulement à gagner du temps et a endormir la mefiance des aventuriers. Le soir, à la veillée elle tentera de s'en debarasser en versant un puissant somnifére dans leur nourriture. Si les joueurs démasquent Tinaet et sauvent Arnellen (il suffit de lui passer la gemme sur le front pour qu'il reprenne conscience) le mage les remerdiera du fond du coeur, mais devra avouer son ignorance en ce qui concerne le trésor du defunt armateur. Vandebout a emporté son secret dans la tombe...

#### Caractéristiques des PNJ

#### TINAEL

Guerriere/voleuse niveaux 4/4 pts de vie 40, CA 5 (cuir + Dex). Anneau d'Action Libre, épée courte +2, fiole de supra-guérison, somnifére

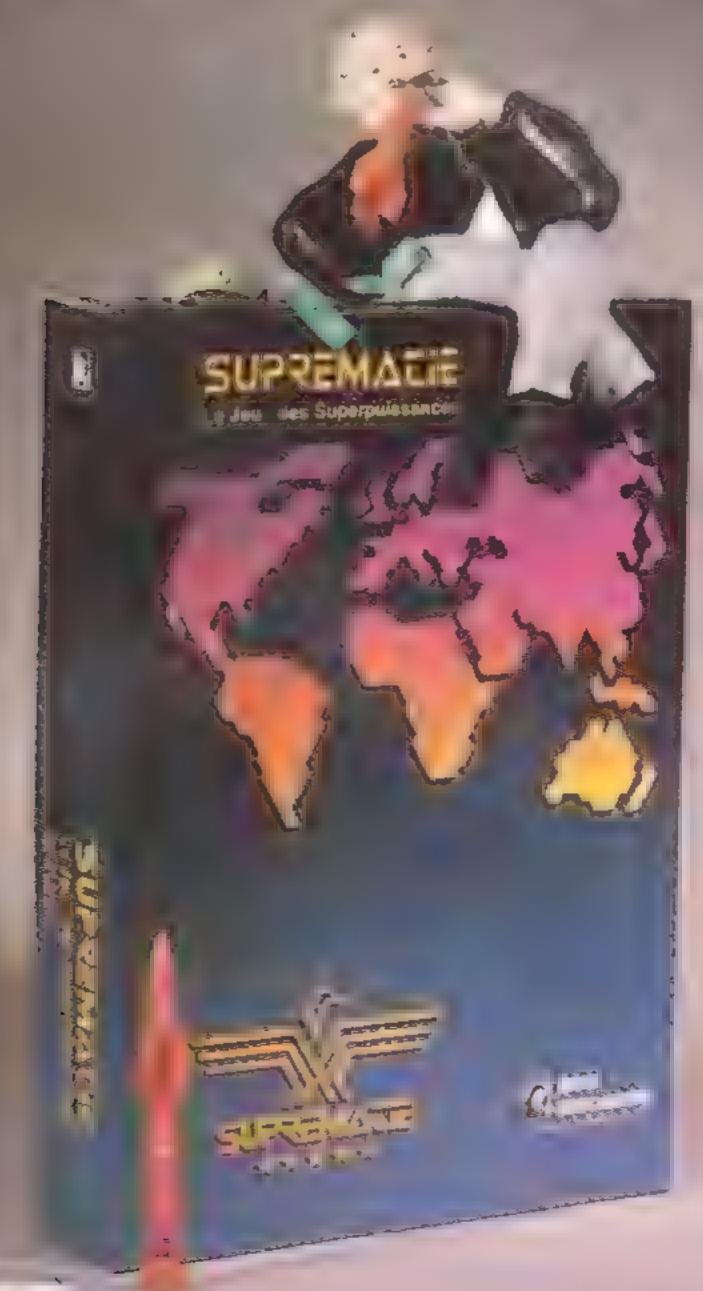
#### TRISTIR AIGREDENT

Mage niveau 7, pts de vie 28, CA 6 (Dex + anneau). Anneau +2, dague +3. Sorts en tête

N1/Détection de la magle, Protection contre le mai, Sommeil, Disque flottant de Tenser, Serviteur invisible; N2/Invisibilité, Image miroir. Corde enchantée Tone d'araignes : N3/Langues Invocation de monstres I. Bou e de feu ; N4/Globe minaur d'invulnérabilité, Piège à feu.

> scénario. Denis Beck plan Stephane Truffert illustration Thierry Segur

# PUFSANT GOTEN



### Have the first the same of the

En vente dans votre boutique habituelle ou par retour de ce bon à decouper

Je desire recevoir SUPREMATIE

Je joins mon reglement de 284 F(259 F + 25 F de participation aux frais de port et d'emballage) à l'ordre de JEUX DESCARTES 5 rue de la Baume, 75008 PARIS

NOM \_\_\_\_ Prenom Adresse

Code postal \_\_\_\_\_ Ville



# Elfes contre Nains



Elfe Citad



La vieille haine Elfe Nam sévit, même dans une même collection (Citadel).



Un « Rei Partha » et une « Grenadier » unissent leurs efforts.



Un mago nain et égaré de Grenadier



Elfes. Guerrier Rai Partha et mago Citadel

Après avoir passé en revue les hordes dragonnesques dans notre numéro 40, nous avions décidé de parler un peu des Nains. C'est alors que Maniak (qui mérite décidément bien son nom) a commencé à protester : « Les Nains ? Allons bon, ces avortons n'intéressent personne. Parlons plutôt des Elfes ! ». Ce fut alors au tour de Bassot de monter sur ses grands chevaux : « Non mais pour qui il se prend, ce rigolo ? Les Elfes sont des snobinards tout juste bons à nettoyer les écuries du Roi sous la Montagne I ». La dispute qui s'ensuivit fut homérique. Maniak s'empara d'une corbeille qu'il jeta à la tête de Bassot, tandis que ce dernier lançait un pot de peinture orange fluo (ouvert !) sur Maniak. Bref, en moins de temps qu'il ne faut pour le dire, la rédaction ressembla à un champ de bataille. Heureusement Didier, notre sublime rédac'chef, eut une idée de génie : « Bon, Bassot arrête d'étrangler ton petit camarade, vous allez faire un article sur les Nains ET les Elfes ». Ouf !

# COLLECTION

Citadel

Fidèle à elle-même, cette société propose une débauche de modèles, où l'on retrouve à parts égales les deux frêres ennemis

En tête de liste, citons les Elfes de Tom Meier qui font figures de références absolues auprès de certains collectionneurs/joueurs au goût douteux (Maniak: Ben voyons!). Dans cette sêne (réf. C37), on trouve cinq pièces éques tres et 9 piétons de qualité très honorable. Mais il faut surtout signaler la présence d'une Elfe, ce qui est rare. A part ça, Citadel a eu la bonne idée de prévoir des modèles particuliers pour les différentes races d'Elfes: Elfes Gris (réf C08) et Elfes Noirs (réf C09). Mais, hormis les C37, les détails de la plupart de ces figurines sont un peu grossiers (Maniak: Jen connais un qui va le devenir!). Et puis, il y a ces 9% bouchers en plastique...

Du côté des Nains, par contre, le choix est vaste et la qualité irréprochable (Maniak *Pfff.,.*). La variété des modèles est incomparable : Nains normaux, du Chaos, soldats, mineurs, etc., (réf. C06, ME33, ME82, C03) Il y a même des ensembles superbes qui sortent vraiment de l'ordinaire comme les mortiers et lance-roquettes des Nains du Chaos (réf. C22) (Maniak: A quand la balançoire pour Nains attardés 3.

Ral Partha

Vu le nombre de références qui leur sont consacrées au catalogue, on sent bien que cette respectable firme s'intéresse beaucoup aux Elfes, on se demande bien pourquoi d'ailleurs (Maniak : Eh, tu m'cherches ?). Quo. qu'il en soit, on distingue dans ce domaine deux types de figurines : les « anciennes » et les nouvelles ». Les premières bénéficient, comme toujours, d'une excellente gravure (ex : ref. V25 « Héros Elfe à pied et à cheval »), mais sont beaucoup plus graciles que les nouvelles (ex : V45, V38) qui, malgré leur excellente qualité, manquent un peu de panache (Maniak: Et ta soeur 3. Par contre, ces demières. tout en étant très détaillées, semblent plus faciles à peindre.

Injustement, les Nams font les frais de « l'elfite aigué » dont Ral Partha est la proie. Mais, à défaut de quantité, on a toujours la qualité (ex : V42). Regardez un peu ces belles barbes, ces regards farouches, ces haches menaçantes... Du vrai travail de Nain! (Maniak: C'est tout dire!)

#### Armaggedon

Une nouvelle marque? Française à 100 % de surcroît? En voilà une bonne surprise! (voir CB nº41) On peut regretter que sa première série soit consacrée aux Elfes (Maniak: Moi, je trouve ça très bien.), mais quand on voit le niveau de ces figurines



Nam Rai Partha testant une « arme è déclancher les avalanches ».



Elfe d'Armageddon. Una classe indéniable.



Maigré sa barbe, ce nam est un petit nouveau de Rai Parthe en France.



Un magicien elfe de Tom Meyer (Rai Partha)

Imaginez neuf Elfes Hauts à la gravure d'une extrême finesse (presque digne de Tom Meier, chapeau!), pourvus de lances, d'arcs, d'épées et de haches très bien réalisés. En outre, il n'y a pratiquement aucune bavure de plomb, les socles sont en métal et l'alliage utilisé pour la fabrication est d'excellente qualité. Je ne vous dit que ça pour un coup d'essai, c'est un coup de maître. Vivement qu'elle nous fasse quelques Nains! (Maniak: Bof!)

#### Grenadier

Vu le peu de réalisations proposées par cette vieille société américaine, nous ne nous attar derons pas Signaions quand même quelques splendides peutes choses comme cette « Lady E.f.» (réf. BT 2018) et quelques Nains très corrects

#### Prince August

Une mention spéciale pour les archers elfes de cette gamme. Fins et très bien proportionnés ils méritent parfaitement le titre de « chef d'oeuvres »

# THEFT ENDED

#### La beauté de l'Elfe

En ce qui concerne la peau et les visages, mieux vaut utiliser des tons « doux » avec des reflets pastels. Qui ne se souvient du visage de Galadriel dans le Seigneur des Anneaux? Un teint de lys, de grands yeux et des cheveux blond cendré... Pour vous aider à choisir vos couleurs, voici un petit tableau avec quelques suggestions

Type d'Elle	Viscage-Cheir	Cheveux	Yeux	Vétementa	Ornementa
Normai	Gra-blanc	Noir	V 67	301 m. e	
Aquatique	Vert-argent	Bleumoir	Non	Se agem	Argen:
Draw (nort)	Heir	Blanc-gras	Nov GL 98	the green	Argent
"Hase!"	Gris-bland	Argent Or olice	3, 545 3 285	887 FG.	ζ <sub>α</sub> Argeπ
'Des boe'	Gns-bland Ved pále	Jesere Curve	Marron Viet (Sa)	vertmanon	Conve Un

Il faut peindre les Elfes avec beaucoup de minutie, en évitant de les « salir » : ces huma-

noïdes dorvent rester d'une rare élégance. Les armures seront peunes en argenté avec des incrustations or sur argent

#### La puissance du Nain

lci, pas de difficulté. Les armures seront peintes en argenté sur fond noir. Les visages et les chairs sont de la même teinte que ceux des humains, mais il faut prêter une attention particulière aux barbes (la fierté du Nain!)

Slarbes	Moires	Brunes	Blondes	Blanches
Boog	Nor	Marron fonció	Осте-ишпе	Gra foncé
Snewg	Grabeu	Marron dair	ty squat	Gris cleur
Findon	Gns Sleu Jeir	Culvré	uause dalr Bianc	Blenc

Il ne faut pas oublier que les Nains sont de grands amateurs de métaux précieux et de gemmes Il ne faut pas hésiter à en mettre sur leurs vêtements et armures

#### Frédéric Bassot et Maniak Photos Yoëlle

Regards aristocratiques et barbes courroucées mis en valeur par sa majesté Fred • Roi sous la Montagne • Bassot.

- Citadel France (AGMAT) se porte bien! Danièle Gaudry, son éminente présidente-en-chef, nous a déclaré que désarmais toutes les figurines Citadel disponibles dans nos boutiques éta ent fabriquées de ce côté-ci du Channel. Après s'être constituée en société anonyme (un signe évident de bonne santé), AGMAT à aussi étargi son champ d'activités en tradu'sant le wargame-figurines Warhammer Encore!
- Nous avons eu la chance de rencontrer le sculpteur vedette de **Prince August** (son nom m'échappe) lors du dernier Games Day à Londres. Il avouait alors avoir pris beaucoup de plaisir à creer les figurines pour Bitume, le jeu post-apocalyptique français et s'attelait à la conception de modèles pour Légendes Celtiques. Au vu du résu tat, nous ne pouvons qu'espèrer qu'il continue cette superbe production.
- Géro d Langlade, grand patron de Rai Partha France, n'est pas mécontent, lui non plus. Ses figurines remportent un succès gran-

dissant auprès des passionnes et les nouveaux modèles sortent à une cadence infernale. Il paraît que ce n'est encore qu'un début...

- Armageddon, parallelement à ses armées d'elfes, vient de sortir une série d'aventuriers, beaux, crédibles et originaux. Une prouesse. Et déjà arrivent des space marines, eux mêmes bientôt suivis de guerriers du chaos...
- L'Hydre (ref Ral Partha 10.417), superbe créature (dans son genre) issue des mains darées de Tom Meyer nous revient en France. Le montage peut se révèler ardu; après un lèger ébarbage, assemblez les pièces dans l'ordre suivant : coller d'abord le train avant avec le train arrière, puis la queue, et en dernier les deux pièces des têtes. Car si vous commencez par assembler la tête et le train avant, puis l'ensemble avec l'arrière, le collage risque d'être fragilisé ou même de ne pas tenir. Le collage terminé, un très léger masticage sera à effectuer à la jonction des pieces.

















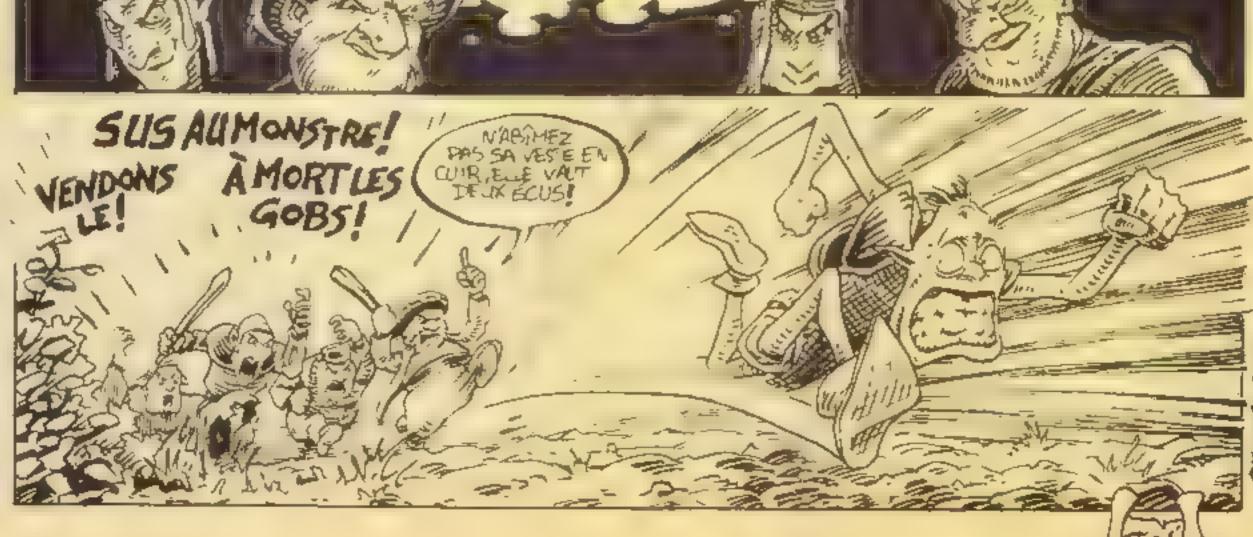












# STORMBRINGER

ORIFLAM et toutes ses vertus de travail invoquent pour vous une excellente année 1988.

Puisse la balance cosmique protéger vos âmes et vous guider sur les chemins de l'aventure.

Un travail de Titan nous a empêchés de répondre à votre courrier toujours aussi abondant, mais n'ayez aucune crainte, un groupe de démons de connaissance travaille avec acharnement pour vous répondre courant février.

Aujourd'hui, nous parlerons de trois grands points qui reviennent régulièrement dans vos lettres.

#### ÉCRAN DE LUXE DE STORMBRINGER

Cet écran est vendu au prix de 120 francs, numéroté et signé. Il ne sera tiré qu'à 500 exemplaires et ne sera jamais réimprimé. L'illustration est identique à celle de l'écran classique mais elle se différenciera par le nom STOR/MBRINGER imprimé en lettres d'argent plaquées à chaud. Un module totalement original l'accompagnera.

Cet écran est vendu sous forme de souscription directement auprès d'ORIFLAM. La vente par souscription est une collaboration entre le client et l'éditeur et elle n'est utilisée que pour des éditions de collection. Si cet écran vous intéresse, envoyez votre souscription de 120 francs à ORIFLAM et lorsque les 500 souscripteurs auront répondu, l'édition sera lancée. Vous recevrez alors votre écran de collection directement à votre adresse. La souscription date déjà de plusieurs mois et nous vous conseillons de prendre rapidement contact avec nous si vous êtes intéressé.

#### LA REVUE BROOS

ORIFLAM a la volonté d'offrir un service complet aux joueurs qui pratiquent ses jeux. Pour cette raison, vous allez bientôt pouvoir découvrir la revue BROOS, entièrement consacrée à la gamme ORIFLAM.

Pour commencer, voici en quelques lignes l'histoire de BROOS. Au printemps 1986, un groupe de joueurs a voulu faire partager sa passion pour les jeux Chaosium (principalement RuneQuest) et a décidé de créer un fanzine intitulé BROOS (du nom de l'une des créatures les plus ignobles de GLORANTHA).

A la sortie de STORMBRINGER, le groupe BROOS a pris contact avec ORIFLAM pour connaître son intérêt quant à la parution de scénarios dans leur fanzine. C'est à ce moment qu'ORIFLAM signe un contrat fan-

tastique: RUNEQUEST. Intéressés par les compétences du groupe BROOS, nous leur avons proposé une collaboration beaucoup plus étroite. De cette discussion naît un projet de revue nationale s'adressant à tous les joueurs de la gamme ORIFLAM.

C'est ainsi qu'au printemps, vous pourrez lire le premier numéro de BROOS nouvelle formule.

De nombreux points seront développés dans cette, revue. Vous pourrez y découvrir différents scénarios, la description détaillée des régions de vos mondes d'aventures, l'extension et le développement de points de règles, la présentation de personnages Non Joueurs importants comme un Grand Prêtre de la loi ou un Seigneur Runique. Bien sûr, cette revue vous ouvrira largement ses pages. Alors n'hésitez pas à nous faire part de vos suggestions.

#### LE CLAN ORIFLAM

Vous êtes très nombreux à nous accorder votre confiance et nous vous en remercions. Nous vous proposons donc un nouveau service : le Clan ORIFLAM. Le Clan réunira tous les joueurs de la gamme des produits ORIFLAM. Une fois membres, vous serez les premiers au courant de l'évolution des jeux et scénarios à venir. Vous pourrez également tigurer sur un annuaire qui vous permettra ainsi de trouver plus facilement des aventuriers pour vos jeux préférés. Des petits concours seront organisés et récompenseront vos connaissances des mondes des Jeunes Royaumes, de Glorantha ou de la Terre du Tragique Millénaire. Renseignez-vous donc vite en envoyant votre courrier à l'adresse suivante :

CLAN ORIFLAM 7, rue de Villers-l'Orme MEY - 57070 METZ

Publi-annonce: ORIFLAM - 7, rue Villers l'Orme - MEY - 57070 METZ.

POCE TONS

# Jouer plus SOUVent...

is the compact of the second and the second our capable of the lateral of the la tample lied beautoup; or electrance. les es, the lainteenthat les tabances. (के. pilla lluient que l'ava a garée, d'ane série de la libertocaldes warramers La portabilition trange agreidans votre magazine préféré!

Inutile de se voiler la face, peu de gens jouent aux wargames. Récapitulons et procédons par élimination. Tout d'abord, il est de plus en plus clair que l'immense majorité de la population ne connaît même pas leur existence I ! (dans les meilleurs des cas, on les confond avec le Risk ou avec les jeux vidéo... quand ce n'est pas avec Donjons et Dragons I). Ensuite, doivent être mis de côté tous ceux que ce type de jeux n'intéresse tout simplement pas. Reste une « population statistique » de joueurs potentiels dont seule une minorité joue effectivement, car les autres sont confrontés à une accumulation d'obstacles plus ou moins importants : règles en anglais, manque de temps, de place, de partenaires, découragement devant la complexité (réelle ou supposée) des règles, etc...

Nous ne prétendons pas résoudre ici et maintenant tous les problèmes que nous venons d'évoquer. Cependant, cette série d'articles de « trucs » et de « recettes » devrait -nous l'espéronscontribuer à lever certains de ces obstacles et aider nombre d'entre vous à franchir le pas. Précisons une nouvelle fois que nous ne prétendons pas être exhaustifs. Toutes vos contributions seront,

par conséquent, les bienvenues.

Laurent Henninger



68

RAPPEL. Casus Belli a déja publié quelques articles dont les thèmes s'inscrivaient dans le cadre de ce a dossier » :

-κ SOS wargamer golitaire » par Yves Jourdain, CB nº 19.

-« N'ayez plus peur du wargame » par Marc, Dodinot et Didier Guiserix, CB nº32.

-« The blitz way of life » per Frank Store, CB n 35.

-« The blitz way of life » (suite), par Pierre Berclaz, CB nº 37, page 86.



Comment VOUS apprendrez vous aussi, à MEUnerunie de wargame avec le minimum d'efforts,

par Jean-Baptiste Dreyfus

### L'angoisse de la feville

Nombreux sont ceux qui n'aiment pas le wargame, non pas pour lui-même, simulation de la réalité de la guerre, mais parce que les règles paraissent nombreuses, touffues et complexes. Combien de fois n'a-t-on pas vu des cuneux s'émerveiller devant les perspectives que leur ouvraient les wargames, puis s'enfuir, homitiés par la « masse » des règles « à apprendre par coeur » avant même de pouvoir jouer. Pourtant, c'est une idée fausse. Le wargame n'est pas réservé à une élite de personnes douées d'une mémoire d'éléphant. Il y a certaines choses à savoir, c'est vrai, mais en quantité infime si l'on se donne la peine de faire un effort de logique et d'organisation. De même, je ne peux que souligner l'aide précieusse des connaissances historiques. Tous ceux qui connaissent un tant soit peu l'histoire militaire de la période servant de cadre à leur jeu favori ont de grandes facilités par rapport à ceux qui ne la connaissent pas. Ce phénomène est notoire et s'explique par le fait que le wargame est une simulation de la réalité La connaître, c'est déja comprendre les mécanismes du jeu

#### Les deux méthodes

Le but de l'opération consiste à extraire la substantifique moelle ». Mais il faut commencer par lire toute la règle, une première fois, en entier et avec beaucoup d'attention. De tout ce que vous allez lire, vous ne devrez garder à portée de main que 15 à 20 %. J'ai bien écrit « à portée de main », pas « par coeur ». Pour y parvenir, on peut utiliser principalement deux mêthodes '

Sur une fiche cartonnée, du format qui vous plaira, vous noterez les points de règle dont les critères de choix vous seront donnés ci-après Faites des titres en caractères plus gras et rédigez en style télégraphique. Si possible évitez d'écrire sur les deux faces de la fiche vous aurez ainsi une vision synthétique de l'ensemble

B) Le surlignage

Avec un marqueur spécial fluorescent, surlignez les points de la règle qui valent la peine d'être signalés, selon les mêmes critères que précédemment. Ne surlignez que les segments de phrase qui vous intéressent. Il est inutile de barbouiller tout un paragraphe sous prétexte d'isoler une seule phrase

Structure informelle d'une règle

Le wargame est une simulation de la réalité, il ne la transforme pas et se contente de la traduire en termes de jeu. Par conséquent, les phénomènes décrits rendant compte d'une même réalité se ressemblent d'un jeu à l'autre Ce qui diffère, c'est la façon de traduire cette réa.ité Les jeux sont le résultat de choix effectués par leurs auteurs. A moins de créer des jeux très complexes, il est nécessaire de privilégier certaines données et d'en minimiser d'autres. L'ensemble de ces choix est généralement expliqué dans les « designer's notes » (notes de l'auteur. Ly explique sa vision des choses et ce qu'il a voulu simuler. La lecture de ces notes est toujours enrichissante. Pratiquement, la logique commande à l'étaRègles fondamentales

Les règles fondamentales sont celles que prévoient nécessairement tous les wargames. Leur présence est nécessaire et suff.sante pour assurer le fonctionnement du système de jeu Les règles fondamentales concernent

- la séquence de jeu
- le mouvement
- l'empilement
- les zones de contrôle (ou leur absence)
- le combat

Ces données sont toujours semblables d'un jeu à l'autre même si elles peuvent différer dans les détails. Par exemple, le mouvement se fait toujours par cases adjacentes, nous avons évoqué ce point plus haut. Les zones de contrôle ont une influence sur le mouvement et sur le combat, mais, quelles que soient leurs différences d'un jeu à l'autre -quand elles



Ces explications vont maintenant nous permettre de mieux cemer notre objectif. Il n'est pas question de donner des modèles. Chaque jeu présente des caractéristiques qui n'ont pas la même valeur pour chaque joueur. Les uns trouveront certaines règles très importantes. alors que d'autres ne les liront qu'une fois il n'y a pas de recette, mais on peut déjà montrer à ceux qui ne sont pas habitués à ces techniques qu'il existe des « trucs ».

Lorsque vous entrez en possession d'un nouveau jeu, commencez par détailler son contenu: pions, cartes, tables, etc.. Puis lisez les règles, isolez les règles fondamentales et commencez à jouer. Notez les points de règle sur lesquels vous rencontrez des difficultés. Après la partie, relisez les règles correspondantes et surlignez (ou notez sur fiche) les informations essentie les

Ne cherchez à surligner que le minimum Evitez les répétitions, fréquentes dans la plupart des jeux : un même concept se trouve souvent exprimé de façons différentes en plusieurs endroits de la règle. Par exemple dans Gulf Strike, chaque procédure de combat (sol-sol, sol-air, air-sol, etc...) rappelle au préaable les règles de détection.

Il n'est pas non plus utile de surligner dans le texte ce qui se trouve inscrit au bas des tables ou dans les aides de jeu. Ainsi, les modificateurs de combat dans FAR 90 sont tous mentionnés sous la table des résultats de combats Fréquemment, la séquence de jeu est elle même si bien détaillée qu'elle permet de comprendre l'essentiel du jeu ; ce qui est le cas dans Sixth Fleet et dans Third World War Accordez donc une grande attention à ce point qui, utilisé conjointement avec les tables et aides de jeu, vous donne l'essentiel.

Les débutants éprouveront des difficultés à discerner l'essentiel de ce qui ne l'est pas. Avec les quelques conseils de cet article et un minimum de pratique, ils parviendront sans difficultés à assimiler de plus en plus rapidement les données principales d'une règle et à en surligner ou noter l'essentiel.

> Jean-Baptiste Dreyfus Illustration : V.Béné



comme vous,

n, comme je vous aime bien,
spécialiste pour vous

Votre Onc' Joe Casus.

blissement d'une règle. Pour résoudre un problème en cours de partie, il suffit généralement de se référer à la réalité pour s'orienter dans la direction d'une solution adéquate Prenons un exemple grossier : admettons qu'un joueur se demande comment se déplacent des unités terrestres. Dans la réalité, on ne se déplace pas par bonds, les chars ne sautent pas d'une position à une autre. Le mouvement est linéaire et continu II en est de même dans tous les jeux : les unités se déplacent d'une case à une autre, toutes deux adjacentes, en dépensant une partie de leur potentiel de mouvement. De même pour résoudre des problèmes de tir indirect. Ce genre de tir étant parabolique, toutes les unités présentes dans la case y seront soumises individuellement. sauf modification simulant un abri naturel ou autre. On voit donc le rôle important joué par le raisonnement logique, réalité dans la résolution de problèmes de règles. Ce processus étant valable pour leur mise au point, est également valable pour retrouver une règle oubliée.

Les règles d'un jeu peuvent en réalité être réparties en deux grandes catégories : les règles fondamentales et les règles corollaires

existent- elles s'étendent en général dans les six cases adjacentes. Il s'agit donc pour nous de ne pas s'attarder sur des détails et de n'isoler que les règles caracténstiques du jeu. Par exemple, dans FAR 90 (voir Casus Belli nº40), la règle fondamentale du mouvement réside dans les points 3.2 et 3.3. Le point 3.1 appartient au système propre au jeu et en fait 'une de ses spécificités. Les points 3 4 à 3 9 sont des corollaires

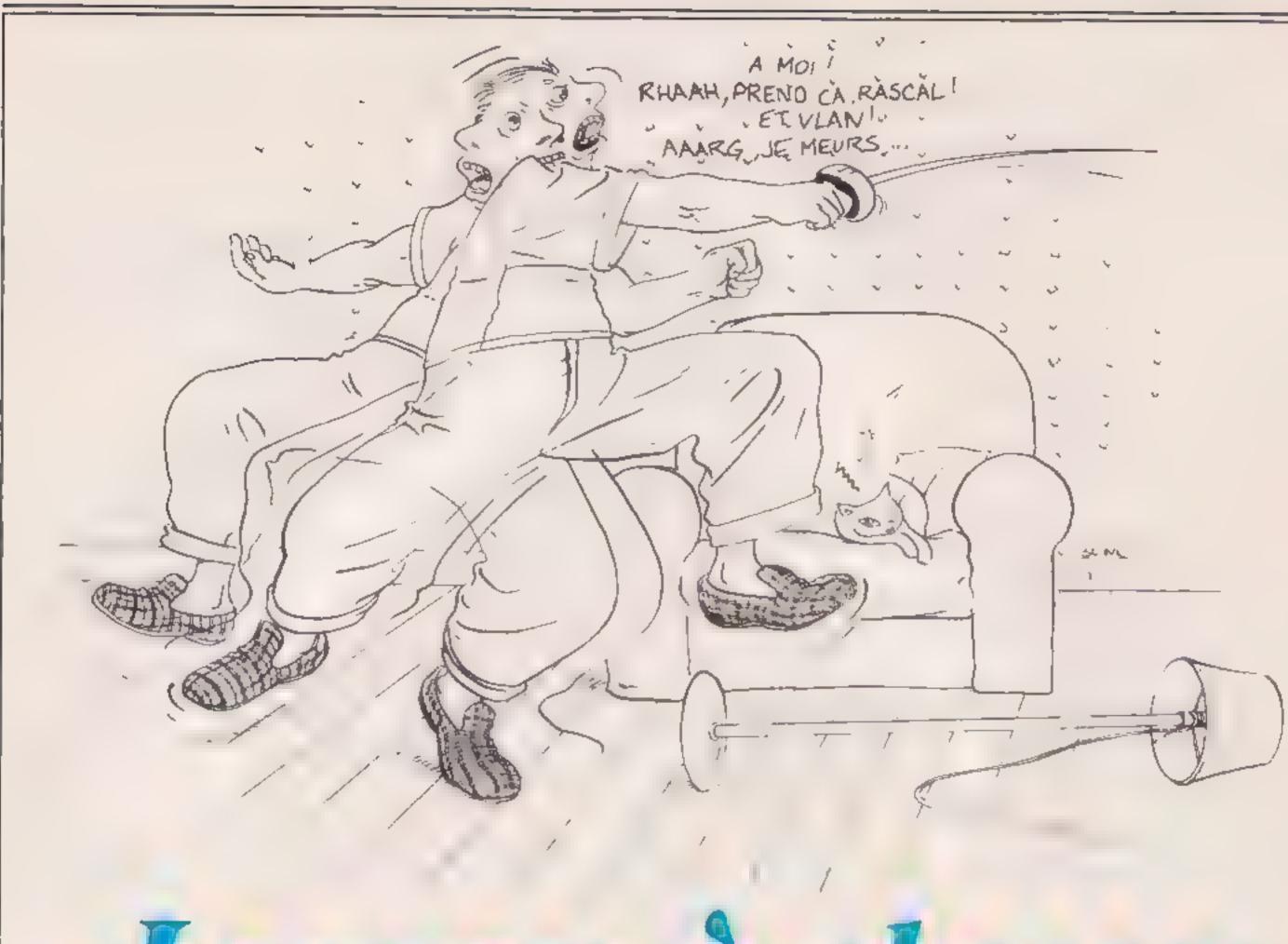
#### corollaires

Les règles corollaires viennent se greffer sur les précédentes. Elles améliorent le réalisme de la règle et précisent certains détails. Plus les règles corollaires sont nombreuses et développées, plus le jeu est complexe. Elles peuvent se multiplier à l'infini et concernent notamment:

- le moral
- la logistique
- les opérations aériennes
- le climat
- les caracténstiques nationales
- la guerre électronique
- le commandement

etc, et la liste peut être très longue...





# Jouer à deux tout seul!

Comme vous l'avez vu par ailleurs, les wargames se pratiquent parfois solitairement, pour diverses raisons. Mais que ce soit pour des questions financières (acheter spécifiquement un jeu solitaire c'est en dehors de votre budget) ou d'intérêt (je suis seul, mais c'est à Fortress Europa que je veux jouer), vous voulez utiliser « votre » wargame. Suivez donc le guide...

#### Chaque chose à sa place

Quand on pose le problème de la mise en place d'une méthode de jeu en solitaire, il s'agit avant tout de déterminer la place qu'y tiendra le joueur. Son choix est d'être « impliqué » ou « neutre ». Impliqué signifie qu'il choisit son camp, dès lors la méthode solitaire s'applique seulement au camp adverse. Il en résultera souvent la nécessité de donner l'initiative à ce camp adverse pour « lancer la machine », nous verrons plus loin pourquoi. Si le oueur est neutre, il va actionner 2 armées en se conformant à des directives prédéterminées

Ou aléatoires et spécifiques à chaque camp Cette méthode est recommandée pour l'étude de parties, l'analyse théorique et la prospective. Le joueur observe la partie, analyse son déroulement et en tire des conclusions pratiques. Ce n'est pas vraiment divertissant mais c'est très utile pour progresser ou faire de la prospective. En général, le joueur choisira de s'impliquer toutes les fois qu'il aura envie de s'amuser, et restera neutre quand il voudra faire de l'étude ou se perfectionner.

Dans les jeux du commerce spécifiquement conçus pour le jeu en solitaire, comme Ambush ou RAF, le joueur est évidemment impliqué

### Une place pour chaque chose

Ceci étant dit, le premier mécanisme à connaître est la priorité de choix des cibles. Pour donner un minimum de réalisme aux actions et réactions du camp « sans joueur », il faut tenir compte de certaines urgences tactiques. En effet, sur le terrain, une unité sélectionne ses cibles en fonction de la menace qu'elles représentent pour elle. Un ordre de priorités de choix peut donc être établi. L'unité cherchera à neutraliser ou détruire d'abord l'unité ou les unités répondant à la priorité n° 1, à défaut à la priorité n° 3, etc. Voici un exemple de classement et de détermination des priorités:

- 1) Cible risquant de détruire l'unité au prochain tour
- 2) Cible risquant de neutraliser l'unité au prochain tour
- 3) Cible créant une menace que conque pour l'unité au prochain tour
- 4) Cible la plus facile à détruire

5) Cible la p.us intéressante à détruire

6) Cible la plus proche

Bien entendu cette liste n'est ni exhaustive ni immuable. Vous pouvez l'accommoder à votre convenance, y placer des données spécifiques au jeu, l'allonger, la raccourcir, etc. Je pense qu'il est nécessaire d'employer ce système dans les parties en solitaire parce qu'il est une garantie intéressante contre l'inévitable pama ..té du joueur

#### Comment jouer?

Les mécanismes du jeu en solitaire peuvent être classés en 3 catégories ; les systèmes d'actions/réactions, les systèmes d'ordres et les systèmes de manoeuvres. Rien n'empêche de les utiliser séparément, mais les meineurs effets peuvent être attendus du cumul de plusieurs systèmes

#### Systèmes d'actions/réactions

Ces systèmes sont fondés sur une détermination purement aléatoire. Pour chaque unité, à chaque tour de jeu, on lance 2D10 afin d'obtenir un pourcentage (un dé coloré pour les dizames et un dé blanc pour les unités). Le résultat est comparé à une table qu'il vous appartient de créer. Cette table comprendra en ordonnées toutes les actions que peut effectuer un attaquant et en abscisses toutes les réactions d'un défenseur. Certaines de ces actions peuvent avoir un caractère mixte permettant un renversement d'initiative. Aux intersections des pourcentages déterminés plus ou moins mathématiquement qui indiqueront, selon l'action entreprise par l'attaquant la réaction du défenseur

Prenons un exemple : l'attaquant mêne un assaut à outrance, en face la table indiquera par exemple que de 00 à 20 l'unité se défendra avec acharnement, de 21 à 30 l'unité se défendra jusqu'à 50 % de pertes, de 31 à 46 l'un té se défendra jusqu'à 25 % de pertes, de 47 à 63 l'un té se défendra sous telle condition etc. Score du dé dans notre exemple : 34 Donc l'unité va se défendre jusqu'à ce qu'elle ait enregistré un taux de 25 % de pertes, après

quoi elle pourra se replier.

Il est possible d'instaurer des bonus ou des malus aux scores selon le moral, la situation tactique l'environnement, le climat, l'évolution des opérations, etc. l'emploi de tableaux distincts selon que le camp attaque ou se défend par arme ou par type d'unité ou encore par national té selon des caryotypes connus est évidemment intéressant. Le jet de dés peut avoir heu selon une fréquence ne coincidant par forcément avec le tour de jeu. Il peut déterminer des attitudes valables pendant un certain temps, ou encore jusqu'à vénfication d'une condition etc

#### Systèmes d'ordres

Ces systèmes sont, quant à eux, fondés sur l'attribution d'un ordre particulier que l'unité devra app..quer à la lettre. Li est nécessaire de donner une définition de chaque ordre (voir par exemple ce es utilisées dans Les Aigles). d'en préciser clairement les implications ou conditions, et ce par écrit et avant le début de la partie

On peut distinguer 2 types de ces systèmes. Le

premier s'appuie sur des ordres prédeterminés Un talon est constitué avec des fiches cartonnées de petit format. Sur chacune figure un ordre et un seul. Dès que tiré, il s'applique strictement mais selon la définition que vous lui aurez préalablement attribuée. La modulation personnelle à chaque joueur peut porter sur la fréquence du tirage (une carte par unité et par tour, une carte jusqu'à annulation de l'ordre par la situation tactique, etc.), sur la définition et la vanété des ordres, sur la création de talons distincts selon que la situation est à dominante offensive ou défensive, etc. Dans ce système la définition préalable des ordres est très importante et modulable. Cette définition peut être londée sur des critères objectifs, sur une doctrine particulière, sur un ensemble de conditions, etc.

Le second type de système prend en compte le moment de la partie et la situation globale du camp « sans joueur ». Chaque parne peut être divisée en 3 phases engagement, développement, décision. L'engagement s'étend du début de l'approche à la prise de contact généralisée. Le développement va jusqu'à la décision. La décision commence des que survient un événement déterminant l'issue probable de la partie. Le système est fondé sur des tableaux établissant des probabilités d'attitudes des unités selon la situation globale du camp considéré et la phase en cours. Exemple d'un tableau pouvant être dressé et utilisé pour un camp globalement attaquant

Attitude/ Phase	A.O	A.25	F	AP	At
Engagement	01 05	06.20	2140	41 90	91 00
Developpement	01 35	36.65	66.85	96.95	96.00
Decision	0150	51.00	81 99	91 95	96 00

A O attaque à outrance A 25 attaque jusqua 25% de perte Filixation de l'adversaire A Pliavance prudente At attente

Le score de 2D10 en pourcentage indique. selon la phase en cours, quelle sera l'attitude de telle unité si son camp est globalement offensif Un autre tableau doit être spécialement établi pour les situations globalement défensives. La modulation personnelle à chaque joueur peut s'appuyer sur de nombreux facteurs se traduisant par des bonus ou des malus au score (moral, terrain, type d'unité. doctrine, situation particulière de l'unité, etc.)

#### Systèmes de manoeuvres

Ces systèmes sont fondés, soit sur un plan d'opérations prédéterminé, soit sur le tirage aléatoire de cartes restreignant plus ou moins la liberté de manoeuvre. Dans le premier cas le joueur divise l'armée en 3 ou 4 parties de manière à former par exemple deux ailes, un centre et une réserve, ou encore deux ailes et une réserve, etc. Chaque manoeuvre possible est alors schématisée sur une fiche cartonnée petit format. Exemple de manoeuvres assaut. frontal, percée centrale ou sur une aile, enveloppement d'une ou des deux ailes, ordre oblique, recul simulé, etc. Les cartes (fiches) sont battues et étalées face cachée. L'une d elles est tirée : c'est la manoeuvre que devra exécuter scrupuleusement le joueur pour le compte du camp « sans joueur ». Pour que la partie soit équitable, il est recommandé de tirer une carte pour chacune des deux armées. Le soueur qui avait l'avantage de connaître d'avance le plan adverse le perd dans la mesure où il ne choisit pas son propre plan-Mais rien ne vous oblige à procéder ainsi quoique la situation ne soit plus très réaliste. A noter qu'une fois tirée, la carte est rem se dans e talon qui est à nouveau battu et étalé avant re second brage (s'il y a lieu).

La deuxième forme de ce type de système exige que les deux armées soient rigoureusement organisées par échelons hiérarchiques (compagnies, batailions, régiments, etc.) en fonction de leur nombre et de l'échel e du jeu Un talon de cartes est constitué (comme d'habnude, on prendra par exemple des fiches cartonnées de petit format) avec environ 50 cartes. Sur chacune d'elles, une ment on indique le nombre et l'échelon des unités que vous pouvez bouger, ne pas bouger, devez retirer du jeu, faire entrer en jeu, etc. pendant ce tour Ce système est appelé « à liberté de manoeuvre restreinte » puisque le joueur n'est pas ..bre d'actionner toutes les unités comme il le vou-

dra t

Les modulations sont nombreuses et peuvent être adaptées selon vos goûts personnels. Vous pouvez prendre l'éventail classique, par exemple 10 cartes « bouger 1 compagnie d'infantene. 1 escadron blindé ou 1 batterie d'artillene ». 8 cartes « bouger 1 (ou 2 ou 3 . ) régi ments d'infanterie ». 4 cartes « bouger 1 brigade ». 6 cartes « faites entrer 1/4 de vos renforts », etc .. Vous pouvez identifier précisément l'unité autorisée à agir, exemple bouger le 3e régiment blindé » ou « bouger le Il 435e RI », etc. Dans ce dernier cas, vous devrez établir un cycle de tirage des cartes par tour Vous pouvez ou non déterminer le nombre de tirages maximum par tour, ou substituer à la séquence de jeu le trage successif de cartes. Ces cartes peuvent être tirées à raison. d'une (ou plus) alternativement pour chaque armée, ou d'un nombre inégal pour les deux armées. Vous pouvez tenir compte ou non de restrictions dues à la doctrine d'une certaine armée à une certaine époque, exemple : dans l'armée soviétique le plus petit échelon de manoeuvre sera le régiment, alors que dans les armées de l'OTAN ce sera la bataillon, etc. . En ce qui concerne la mise en oeuvre de ces systèmes je vous recommande encore une fois le cumul. Par exemple, utilisez à la base le système des plans prédéterm.nés panaché avec un système d'actions, réactions, tout en respectant un ordre de prionté de choix des cibles. Ou encore, à la base le système des ordres prédéterminés associés à une liberté de manoeuvre restreinte. Notez que généralement, systèmes d'actions/réactions et systèmes d'ordres ne font pas bon ménage. Encore que cela dépende des jeux. Vous pouvez manoeuvrer une armée sur la base d'un système et manoeuvrer l'autre sur la base d'un autre système Quoiqu'il en soit, si vous cumulez plusieurs systèmes, déterminez avec précision Fordre dans lequel ils seront utilisés par rapport au tour de jeu, de manière à ne pas vous emmêter les crayons » d'un tour à l'autre.

> Jean-Baptiste Dreyfus illustration : V. Béné



C'était lors des dernières vacances d'été. Vous l'aviez trouvé, votre partenaire idéal, à la faveur de ces merveilleuses soirées ludiques. Las, ce temps n'est plus... Alors pourquoi ne pas s'écrire et continuer à faire la guerre par courrier...

#### Une méthode pratique

Le jeu par correspondance est une technique blen souvent ignorée ou négligée, surtout par les néophytes, qui est pourtant très intéressante. Comme son nom l'indique, la partie se oue par l'intermédiaire d'un courrier, plus ou moins fréquent et durable, selon le jeu choisi Chaque joueur installe le jeu chez lui, joue ses propres pions de façon habituelle, mais déplace ceux de son adversaire en se conformant aux indications portées dans la correspondance. Chaque segment de jeu à l'intérieur d'un tour est rédigé sur des formulaires préalablement établis qui permettent de localiser et d'identifier les unités, et de déterminer les actions auxquelles elles participent. Les conditions préalables au jeu par correspondance sont donc :

- que chacun dispose d'un exemplaire du jeu,
  qu'il puisse le laisser en place pendant une période assez longue,
- qu'une certaine régularité préside aux échanges de courrier.

# Intérêts et inconvénients de la méthode

Le jeu par correspondance présente certains inconvénients. En premier lieu sa longueur En général, il sera difficile de jouer plus de 2 tours par semaine, ne serait-ce qu'en raison des délais d'acheminement du courner (et du tarif d'expédition choisi). En second lieu, la rédaction des formulaires est relativement fastidieuse même si elle est obligatoire. Enfin, il ne faut pas négliger l'aspect financier du problème : correspondance signifie enveloppes et timbres, ce qui peut entraîner des frais substantiels, notamment si le jeu est très long ou si l'on désire des échanges acheminés en express

Mais la méthode présente également des intérêts. Tout d'abord, il est possible de s'orienter vers des jeux de longue durée, généralement difficiles à pratiquer en club, sauf rares exceptions. Les « géants » comme The Third World

War de GDW (4 volumes), ou la vénérable série Central Front de SPI, pour ne citer que ceux-là, et sous réserve de disposer d'un espace suffisant, peuvent donc être envisagés, même si, par leur durée et leur niveau, les difficultés de mise en oeuvre restent considérables. Ensuite, la possibilité de mener plusieurs partie de front (!?) n'est pas à écarter Non seulement vous jouez à des jeux différents sur une même période avec des adversaires vanés, mais en outre, vous conservez l'entière disposition de votre temps de club pour jouer à autre chose encore. Certains penseront qu'il s'agit là d'une vision excessive du jeu, certes, mais cette solution permet de jouer souvent et d'atteindre un bon niveau

Quand vous jouez par correspondance, le temps ne compte pas. Vous pouvez réfléchir à loisir, soupeser les options qui s'offrent à vous et conserver la trace de vos parties. Ceci est prabquement impensable en club, puisque le temps y est limité. Et, bien entendu, vous pouvez jouer quelle que soit la distance, le moment et les possibilités que vous laisse votre emploi du temps déja chargé

La méthode du jeu par correspondance est donc de nature à résoudre les problèmes de nombreux joueurs, entravés par leur vie quoti-dienne pour se rendre aux séances de leur club iquand un club existe dans leur région!).

# Recherche de correspondants

On peut distinguer deux sortes de correspondants : ceux qui appartiennent à un même club, et ceux qui appartiennent à des clubs différents, ou sont isolés les uns des autres

#### Correspondants d'un même club

D'ordinaire, si vous recherchez un correspondant au sein de votre club, c'est pour diversifier vos activités. Comme je l'ai dit plus haut, cela peut vous permettre de jouer plus souvent en sauvegardant votre temps de jeu au club L'intérêt de jouer par correspondance avec quelqu'un que l'on rencontre à chaque séance est très particulier. En effet, la correspondance

change tout dans la manière de jouer et les rapports psychologiques entre les joueurs. Les réactions sont plus prolondes, plus réfléchies, plus subtiles aussi. Les adversaires ne sont pas influencés par le milieu environnant. Ils ne sont pas perturbés par la présence, souvent bruyante, de spectateurs plus ou moins enthousiastes. En fait, on découvre souvent un adversaire très différent de celui qu'on affronte habituellement.

Correspondants de clubs différents

Dans cette hypothèse, la solution de votre problème passe par la rubrique « recherche de partenaires » des petites annonces de Casus Belli. Quand vous rédigez cette annonce, soyez clair et construisez une véritable annonce : votre correspondant doit être en mesure de comprendre ce que vous lui proposez et pouvoir vous identifier... pour vous répondre. Vous vous apprêtez à entretenir une correspondance longue et suivie avec cette personne. Ne la faites pas fuir dès le premier contact. Vous pouvez par exemple construire votre annonce en 4 points :

 a) précisez que vous souhaitez jouer par correspondance

b) titre et marque du ou des jeux proposés

c) vos nom, prénom et adresse complète
 d) votre numéro de téléphone complet (inter-

régional)

Ce demier renseignement à son utilité, notamment pour définir ou préciser des détails, ou pour obtenir des éclaircissements mineurs. Il est alors plus simple de téléphoner que d'envoyer un courner.

Beaucoup sourront de ces précisions qu'ils jugeront superflues. Mais, malgré leur rappel, nombreux seront encore les annonceurs qui n'obtiendront jamais de réponse pour en avoir oublié une partie.

(Ndlr: armez-vous aussi de patience. Nous passons les petites annonces aussi vite que nous le pouvons, mais un délai de deux à trois mois n'est pas exceptionnel.)

#### Dispositions générales

Dès que votre correspondant vous aura répondu, la première des choses à faire sera de définir les bases de votre entente. Quelles seront les règles optionnelles en vigueur? Quelles seront les conditions d'utilisation de la surface de jeu (problème des demi-cases de bordure, des détroits et autres franchissements délicats, etc...)? Prévoyez également les solutions aux petits problèmes de règles imprécises

ou ambigues

La séquence de jeu devra être ngoureusement appliquée dans la pratique comme à la notation, sans quoi il sera impossible de jouer avec ordre et efficacité. Il faudra également définir si vous le souhaitez, la fréquence d'envoi des correspondances. Ce point est relativement accessoire, car il est souvent plus agréable de jouer sans fréquence définie. Chacun répond au courrier de l'autre et voilà tout. Cependant, la définition d'une fréquence permet d'évaluer la durée totale de la partie. Ce détail peut avoir son importance si la surface sur laqueile est installé le jeu n'est disponible qu'un certain temps

#### Imprimés de jeu

Quand tous ces problèmes auront été résolus, il vous faudra établir une maquette de « l'imprimé de jeu ». C'est un tableau ordonné, en une ou plusieurs pages, permettant d'établir systématiquement et clairement l'ensemble des opérations effectuées pendant le tour de jeu. Ce document est établi sur une feuille de papier puis photocopié en autant d'exemplaires qu'il y a de tours de jeu prévus, et pour chacun des correspondants. Chaque tour de jeu implique l'envoi d'un imprimé, dans l'ordre choisi pour l'alternance des rôles.

Le modèle de l'imprimé peut varier grandement d'un jeu à l'autre Etabli par les joueurs,

il ne répond pas à une norme précise. Toute fois, il doit répondre à un certain nombre de caractéristiques :

a/La forme de tableau avec cases et colonnes semble la plus appropriée

b) Les mouvements doivent faire apparaître clairement la case de départ et la case d'arrivée de l'unité

c. Les combats doivent faire apparaître clairement l'identification de l'unité attaquante et de l'unité cible

d) Les rapports de force (ou autres formes utilisées pour calculer les données du combat) doivent être mentionnés en regard de chaque combat.

e/Le résultat doit venir à la suite de l'indication précédente

f) En cas d'empilements, définir une notation permettant d'identifier une pile sans avoir à énumérer constamment chacun de ses composants

g/Dans tous les cas, chaque unité doit pouvoir être individuellement identifiée (attention aux jeux dans lesquels certains pions sont dépourvus de numéro, exemple : les dépôts dans Gulf Strike de VG).

h) Etablir sur des feuilles distinctes : mouvements, combats, opérations aériennes, répartitions diverses (points logistiques, évènements divers, etc...).

I) Chaque feuille composant l'imprimé doit porter la mention du tour de jeu auquel elle correspond et l'identité du joueur qui la remplit

En outre, il serait bon d'éviter ratures et sur charges qui risquent d'induire le correspondant en erreur. Vénfiez bien la dépense du potentiel de mouvement de vos unités et prévoyez au besoin la place nécessaire à la description précise, case par case, de leur phase de mouvement. Ce point peut être très important, notamment lorsque plusieurs routes possibles

s'offrent à une unité (voir aussi les problèmes posés par les aéronefs, exemple : *FAR 90*). Voici enfin, à titre d'exemple, un spécimen d'imprimé réalisé pour *PanzerLeader* d'Avalon Hill, et paru dans « The General », volume 16

res : lettre A au premier tour, lettre B au second, etc... Toute méthode est évidemment valable à condition toutefois :

- d'être vérifiable,

 de s'appuyer sur une publication de chiffres paraissant chaque jour (pour être disponible à

Situation N°	Attacks for		player		Tum N	°,	
Attacking Units (a)	Defending Units (b)	Type ,c)	Odds d	(+ or(-) 0,	Stock (f)	Sates in 100s (g,	Result (h,
				-			

Square	Unit	Unit	Ung	Square	Unt	Unit	โภสส	Carner	Square	Passanger	Carrie	Square	Passenger
	1												

## Détermination des scores

Le point le plus délicat du système réside dans le mode de détermination des scores. Il n'est en effet pas question d'utiliser les dés : on devine aisément les tentations et le peu de crédibilité des correspondants lançant les dés chacun de leur côté. Il faut donc trouver un système neutre, aléatoire et vérifiable, de manière à éviter toute contestation

En cette matière, on peut recommander l'emploi des variations des valeurs boursières. prises sur un quotidien déterminé Pour que les joueurs soient sûrs que tout reste correct, ils gardent un double de l'imprimé qu'ils envoient à leur adversaire. Dès qu'il le reçoit, ce dernier prévient l'autre (par téléphone) et chacun se procure l'édition qu'ils auront choisi. Si l'on désire éviter le téléphone, ou qu'il y a impossibilité de se joindre, les joueurs conviendront de se transmettre les imprimés en début de semaine, et de se procurer une édition précise en fin de semaine, de telle façon qu'il ne puisse y avoir de problème en cas de retard du courner (il faut compter 3 à 4 jours selon les régions postales).

Le score est déterminé de la façon suivante : les valeurs boursières sont présentées en colonne et par ordre alphabétique. Les chiffres retenus pour servir de score sont sélectionnés dans l'ordre du tableau, en commençant par la lettre A et de gauche à droite, ligne par ligne. Au fur et à mesure, les scores sont inscrits dans l'ordre des combats portés sur l'imprimé de jeu, colonne par colonne et ligne par ligne Attention: les chiffres des valeurs boursières étant donnés en base 10, si vous utilisez des dés à 10 faces il n'y aura pas de problème. chaque chiffre correspondant à une valeur du dé, le « 0 » valant « 0 » ou « 10 » selon les jeux. Mais si vous utilisez des dés à 6 faces, il faudra conventir les valeurs en base 6. Ainsi, tout chiffre supérieur à 6 devra être converti, 7 valant 1 (6+1), 8 valant 2 (6+2), 9 valant 3

(6+3) et 0 valant 4 (6+4). A intervalles réguliers, par exemple pour chaque nouveau tour de jeu, on pourra décider de changer le point de départ de détermination des scores sur le tableau des valeurs boursiè n'importe quelle date fixée),

— que la publication choisie comporte suffisamment de chiffres pour permettre la résolution de tous les combats d'un joueur.

#### **Conseils pratiques**

Sachez choisir vos jeux tous ne se prêtent pas facilement au jeu par correspondance. Proposez de préférence des jeux que vous connaissez bien, de manière à ne pas vous faire surprendre par des difficultés inattendues

Vos imprimés doivent être clairs et aérés Utilisez l'effaceur pour corriger une erreur Vénfiez chacune de vos opérations (et plutôt deux fois qu'une!) avant d'expédier votre courner

N'hésitez pas à expliquer, sur une feuille séparée, toute opération qui pourrait poser des problèmes d'interprétation à votre correspondant.

Enfin, n'oubliez pas de vérifier le poids de vos lettres, surtout si le nombre de feuilles que vous envoyez varie selon les tours : la tanfication risque de changer. Pour être certain que votre courrier ne s'égare pas, mentionnez au dos de l'enveloppe votre nom en tant qu'expéditeur Rien ne vous interdit non plus de garder une photocopie du courrier que vous envoyez

Jean-Baptiste Dreyfus illustration : V. Béné.



e wargame, plus que tout autre jeu, repose sur les principes de simulation, sur l'étude des situations, et sur les scénarios prospectifs. Il est donc parfois aussi intéressant de jouer contre un adversaire (avec ses tactiques, ses coups de génie et ses défauts) que d'étudier seul le jeu. Mais cette dernière approche a le désavantage d'être peu ludique, aussi le wargame solo est là pour celui qui veut quand même jouer à la guerre, sans sortir de chez lui et sans se mettre en quête de partenaires (sans parler du pauvre wargameur isolé sur une île déserte et qui est bien heureux de pouvoir recréer -et gagner- la bataille qui a fait couler son navire)

#### S'il n'en reste qu'un...

A tout seigneur, tout honneur, commençons par ouvrir une boste aussi célèbre chez les solitaires que l'est Squad Leader chez les couples: Ambush, un jeu à la fois vieux (quatre ans déjà, le temps passe vite ma bonne dame...) et toujours aussi moderne.

La partie -ou la campagne- débute par la constitution du groupe de combat. Chaque soldat possède sa fiche d'identité ou apparaissent l'initiative (aptitude à agir ou réagir), la perception (habileté à déceler les indices d'une présence), l'adresse au volant ou l'arme à la main, le potentiel de mouvement, les armes et les munitions transportées. Rassurez-vous, vous avez un certain nombre de points à répartir, vous maîtrisez donc les aptitudes et le matériel de votre troupe. La mission peut commencer

Selon le moment, le joueur évolue dans un contexte calme (opération tums) ou agité (action rounds). Vous débutez gentiment en déplaçant tout ou partie de votre groupe sur la carte; si vous le souhaitez, le déplacement peut être remplacé par un changement de posture (debout, rampant, etc...), une prise ou une pose de matériel, une préparation ou une réparation d'arme...

Chaque mouvement amène les pions concernés sur une nouvelle case pourvue du très classique code d'identification géographique (A1, A2...). C'est alors le moment d'utiliser l'outil essentiel d'Ambush: la carte de mission. Celle-ci coulisse dans un étui muni de lenêtres où va apparaître votre destinée. Une fois alignée sur les coordonnées de votre case, la carte vous révèle ce qui vous arrive

-Rien: vous rejouez

-Numéro de paragraphe: plongez-vous vite dans le livret qui vous dira tout. Vous pouvez en être quitte pour une branche d'arbre cassée ou bien devoir passer un test de perception susceptible de vous amener à un autre paragraphe, porteur d'ennuis ou bien encore un tas d'autres choses

Evènement: Il risque de se passer un fait important, un jet de dés et vous serez fixé. Inéluctablement, si vous montrez un tant soit peu d'audace, vous allez activer un ou plusieurs soldats allemands. Le paragraphe concerné indique la case où va apparaître le pion représentant cet adversaire surgissant de sa cachette. Vous entrez dans le contexte « agité ». L'action s'accélère (et les règles se compliquent). Vos pions et les pions adverses vont se déplacer rapidement en tenant compte



Les wargames « solo », c'est à dire spécialement conçus pour être joués en solitaire, représentent une petite révolution dans le hobby. J.M. Rubio-Nevado vous présente ici les principaux membres de cette famille qui grandit de jour en jour.

du terrain, ils vont pouvoir faire feu en visant (ou « à la volée »), s'affronter, utiliser bazookas, grenades ou charges explosives; tout cela restant dans le cadre de règles soucieuses de réalisme. A titre d'exemple, le résultat d'un tir dépend de l'habileté du tireur, de l'abri de la cible, de l'arme utilisée (encore faut-il avoir des munitions), du degré de préparation du tir et du soin apporté à la visée. Dans cette phase, le groupe de combat n'est pas tout de suite en action dans sa totalité, chaque membre se mettant progressivement en action en fonction de sa proximité, de sa vue et de son degré de perception.

Et l'adversaire dans tout cela? Chaque pion ennemi réagit selon les consignes contenues dans une carte qui lui est personnelle. Grâce à elle, l'action à exécuter est choisie en fonction de ce qu'il incame (officier, tireur embusqué...), de la situation, et d'un jet de dé. Vous aurez ainsi la surpnse de voir un adversaire fuir, se coucher brusquement ou chercher à viser votre officier commandant

Les règles d'Ambush sont plus riches que ne le laisserait supposer ce modeste aperçu, elles sont cependant un peu plus compliquées et parfois brouillonnes du point de vue des termes, aussi il est difficile de recommander Ambush à un néophyte

Une fois les missions terminées avec succès, vous n'aurez plus qu'à vous procurer les extensions (voir plus loin) après avoir passé avec cette boite plus de temps qu'avec bon nombre

de vos autres jeux. Le matériel est de bonne qualité et tout est fait pour vous simplifier la vie : tables sur un écran de jeu, marqueurs en abondance, pions de très grande taille et très parlants », casiers de rangement. L'ambiance inquiète des patrouilles ou des missions où il faut se méfier de tout est extrèmement bien rendue. Avec la pratique, vous réussirez à surmonter les difficultés ; chaque mission, même ratée, vous en apprendra plus sur les points clefs d'Ambush: savoir progresser en fonction du point de départ et du but en utilisant le terrain au mieux et tirer le meilleur parti de son armement et des capacités de chacun.

Dans le même ordre d'idée, citons Battle Hymn, une version d'Ambush plus « Pacifique » (??). Les principes généraux restent identiques mais l'ambiance change avec l'apparition de pions cocotiers, grottes, huttes ou indigènes, ainsi que des soldats japonais.

#### Raiders digestes

John Singleton Mosby, ce nom vous dit-il quelque chose? Je vous aide un peu, il a beaucoup fait pour le wargame en solitaire. Oui... vous avez trouvé, ses faits d'armes constituent le thème de Mosby's Raiders, une autre production de Victory Games. Le jeu est entièrement basé sur les exploits de J.S Mosby qui, à la tête d'une bande de partisans, sema le désordre et la destruction derrière les





buscade où les risques augmentent avec le succès. Le début de la partie est toujours facile, mais dès que les Nordistes s'éveillent, le temps se gâte. Il faut savoir battre en retraite ou dissoudre la bande au bon moment et ne pas attendre d'être encerclé par des régiments ennemis

Le livret des règles à le tort de tronçonner certaines actions, obligeant ainsi à se reporter à plusieurs paragraphes pour tout comprendre, mais il à le grand mérite de présenter de nombreux exemples illustrés et de détailler toutes les cartes avec la référence historique qui les à Inspirées

#### Se faire mener en bateau

Sur un thème correspondant à Ambush mais sur des principes de règles différents et plus simples, mentionnons Raid on St Nazaire qui pourrait bien être le prélude à une série d'Avalon Hill sur les coups de main de 39-45. Le précédent numéro de CB vous a dit tout le bien (et le mai) que nous pensions de ce jeu intéressant mais un peu bâclé

wood l'emportent sur le réalisme historique. La règle est découpée en une suite de scénarir dont chacun est l'occasion d'essayer une nouvelle règle. Après un premier scénario qui constitue un bon entraînement aux duels et à l'utilisation des passages secrets, vous entrez de plain-pied dans le monde des Douglas Fairbanks, Errol Flynn et autres Jean Marais Vous êtes maintenant capable de jouer de la table ou de la cape, de jeter le mobilier ou la vaisselle à la figure de vos adversaires... Ensuite, au fil des pages, vont venir s'ajouter les portes (que l'on défonce, verrouille ou bloque), les altesses royales en vadrouille dans le palais, les rondes des gardes, les fenêtres, les cordes et les grappins, les prisonniers, les cachettes, le bruit et même le Masque de Fer!

La présentation de l'ensemble est rustique mais fonctionnelle. Les adversaires agissent selon des jets de dés complétés par des règles qui rendent ces actions relativement cohérentes. Signalons que la plupart des scénaris peuvent être joués à deux joueurs et que le demier ne peut être joué seul (il en reste quand même sept pour les amateurs de solo!)

Et si on élevart le débat?

# Ah, les solos, y m'ont eu!!!

lignes nordistes de la Virginie.

Le plateau fait fi des traditionnels hexagones et représente les principaux lieux de la Virginie que votre pion Mosby va parcourir pour y détruire ponts, dépôts ou ravitaillement. Vous allez devoir devenir célèbre! En effet, c'est cela qui va déterminer le gain de la partie : à chaque tour -le jeu en compte huit- votre célèbrité doit augmenter grâce à vos coups de main. Plus vous êtes connu, plus vous recrutez facilement des partisans, mais les troupes nordistes deviennent aussi plus vigilantes. Chaque action risque d'en mettre d'autres en alerte dans le but de vous traquer et l'étau se resserre vite; reste alors la solution de dissoudre la bande, ainsi se termine le tour.

Au début de chaque tour, vous tirez des cartes évènements et des cartes d'action. Les premières reprennent des faits réels et influent, de manière favorable ou défavorable, sur votre célèbrité ou la force de votre bande; elles peuvent aussi faciliter votre tâche en amenant sur le plateau des dépôts (à détruire), ou des officiers généraux (à kidnapper). Les secondes vous donnent des moyens supplémentaires dans vos actions (canons, chevaux, informateurs, éclaireurs...), notez que vous en aurez d'autant plus que vous êtes célèbre.

Conçu par l'auteur d'Ambush, Mosby's Raiders recrée bien l'ambiance de cette guerre d'em-

# Tous pour un, un solo pour tous

Dans le cadre « l'artisanat, ça a du bon », parlons un peu de **Musiketeers** de Task Force Games. A qui nous décernons à l'unanimité la palme de l'audace. Pensez donc, qui aurait osé éditer un jeu sur le XVIIème siècle français, qui puisse être joué à deux ou en solitaire, et qui soit à la portée de tous ?

Le plateau représente une résidence d'été du Roi de France avec deux étages et une cinquantaine de pièces diversement meublées Outre les trois (plus un) mousquetaires et quelques autres redoutables bretteurs, on y rencontre des altesses royales et de nombreux gardes toujours prêts à vous poursuivre. Les règles atteignent l'objectif que leur fixent les auteurs dans l'introduction : faire de Musketeers un jeu où les péripéties à la Dumas et les combats sauce « cape et d'épée » façon Holty-



#### Aéro-seuls

L'aviation est à l'honneur chez West End Games avec le remarquable RAF. Ce jeu traite de la Bataille d'Angleterre au niveau stratégique, thème original assurément

Le joueur est commmandant de la RAF durant la Bataille d'Angleterre et doit enrayer, en minimisant les dégâts, les raids de l'aviation allemande (qui visent à faciliter le débarquement des troupes de la Wehrmacht).

Le jeu est divisé en journées et chacune d'elles comprend

- renforts et relèves, météo (quel temps fait-il?) et détermination de l'effort allemand raids pendant toute la journée (de 06h00 à 18h00)
- retour des équipages.

Un raid débute par la recherche de l'objectif (pour les Allemands) et par les tentatives de repérage (anglaises). Vous devez ensuite déployer les forces que vous engagez (à choisir parmi celles disponibles) et le combat commence. En premier lieu, les chasseurs allemands interceptent la chasse anglaise, les Spitfires (et autres Hurricanes) qui s'en sortent peuvent attaquer les bombardiers germaniques. Des deux côtés, les escadrilles se retrouvent fatiguées, diminuées ou même détruites





Quant aux bombardements réussis, ils coûtent des points de victoire au joueur et rédusent ses effectifs (aérodromes), ou ses renforts (usines)

ou bien encore nuisent à ses capacités de détection (radars).

RAFest un jeu stratégique, baignant donc dans une ambiance moins prenante mais suscitant la réflexion. Les règles, claires et illustrées d'exemples, sont pleines d'astuces qui mettent vraiment le joueur en situation. La défense des stations radar est prioritaire sous peine de ne pouvoir anticiper les raids et le temps joue son rôle car, dès que le ciel s'assombrit, vos ennuis commencent...

Indiscutablement, RAF est une réussite; c'est d'autant plus louable que c'est l'un des rares jeux « solo » qui échappe au monstre bicéphale Avalon Hill/Victory Games

#### FICHES TECHNIQUES

Tout ce que vous avez toujours voulu jouer mais que vous ne connaissiez pas...

#### 1939-1945

#### AMBUSH

Editeur : Victory Games, 1982. Jeu tactique au niveau homme à homme.

Thème: le front quest au travers de huit missions.

Durée d'une mission : 2 à 4h. (article paru dans CB n°22)

#### MOVE OUT

Editeur: Victory Games, 1984. Jeu tactique au niveau homme à homme.

Thème : le front ouest au trovers de 4 missions.

Durée d'une mission : 2 à 4h. Attention, vous devez également posséder *Ambush*.

#### **PURPLE HEART**

Editeur: Victory Games, 1984. Jeu tactique au niveau homme à homme.

Thème : le front ouest au travers de six missions.

Durée d'une mission : 2 à 4h. Attention, vous devez également posséder *Ambush*.

#### SILVER STAR

Editeur: Victory Games, 1987. Jeu tactique au niveau homme à homme

Thème : le front ouest en Italie au travers de six missions.

Durée d'une mission : 2 à 4h. Attention, vous devez également posséder *Ambush*.

#### BATTLE HYMN

Editeur : Victory Games, 1986. Jeu tactique au niveau homme à homme.

Thème : la guerre du Pocifique au travers de huit missions. Durée d'une mission : 3 à 4h.

#### RAID ON ST.NAZAIRE

Editeur: Avalon Hill, 1987.

Jeu tactique (1 pion — 1 trentaine d'hommes).

Thème: le roid du 28 mars 1942 mené par les commandos britanniques pour saboter les installations du port de St Nazaire.

Durée d'une mission : 3 à 4h. (article paru dans CB n°42)

#### RAF

Editeur: West End Games, 1986 et 1988

Jeu stratégique ou niveau de l'escadrille.

Thème : la bataille d'Angleterre. Durée d'une partie : 3h (scénario partiel) à 10h (partie complète. Note : WEG vient de rééditer une nouvelle version de RAF (tête d'affiche parue dans CB n°33)

# B-17 QUEEN OF THE SKIES

Editeur : Target Games, 1981. Jeu tactique au niveau d'un bombardier.

Thème: missions de bombardement. Durée d'une mission: 1/2h à 1h. Note: jeu repris en 1983 par Avalon Hill.

#### **PATTON'S BEST**

Editeur: Avalon Hill, 1987. Jeu tactique au niveau d'un char. Thème front ouest. Durée d'une mission: 1/2h à 1h. (article dans ce numéro)

#### XVIIème siècle

#### MUSKETEERS

Editeur: Task Force Games, 1985. Jeu tactique au niveau homme à homme.

Thème : « de cape et d'épée ». Durée d'une partie : 1 à 2h.

#### Guerre de sécession

#### **MOSBY'S RAIDERS**

Editeur : Victory Games, 1985. Jeu stratégique. Thème : guerilla en Virginie durant la guerre de Sécession. Durée d'une portie : 2 à 3h.

#### Voilà l'ancêtre

B-17 Queen of the skies est un grand classique qui s'est bien vendu mais qui a maintenant pris un gros coup de vieux. Le joueur possède un B-17, l'une de ces forteresses volantes qui sillonnèrent le ciel européen dans l'hiver 42 et le printemps 43, et tente de mener à bien une série de vingt cinq missions de bombardement en Europe occupée.



Ce jeu utilise un nombre élevé de tables (plus de vingt) pour rendre le suspense et les angoisses entourant ce type de mission. Une fois l'équipage constitué et l'objectif assigné, le B-17 se dirige vers son but en risquant d'être attaqué par la chasse ennemie. Les dés vont décider d'une telle éventualité, de l'efficacité de la couverture aérienne amie, de la précision du tir défensif des différents mitrailleurs du B-17, des coups au but réussis par la chasse allemande et de leurs effets sur l'avion et son équipage. L'ambiance est bien rendue et la simulation est très fouillée mais l'abus de tables et de jets de dés finit par nuire au côté tactique que doit posséder un tel jeu. A l'ère de la micro-informatique, B-17 est le type même de jeu à programmer.

#### Logiciel! Mon mari!

L'informatique sonnera-t-elle le glas des jeux

Elle peut remplacer des règles trop complexes qui vont souvent de pair avec les simulations « pointues » ; elle peut remplacer un joueur aux schémas tactiques « primaires » ou se révéler un adversaire au niveau changeant (fonction souvent réalisée en « truquant » plus ou moins avantageusement les aléas). Sa seule limitation est d'ordre financier : le prix d'un système possèdant des moyens de calcul suffisament rapides pour que les pions adverses bougent en moins de 10 secondes, et des possibilités graphiques permettant de remplacer une carte est encore prohibitif (sans parler du logiciel lui-même!).

En attendant ces temps lointains, allez donc rendre visite à votre marchand préféré pour vous procurer Ambush ou RAF, les deux solo les plus réussis, ou bien encore Raid on St Nazaire, Mosby's Raiders ou Musketeers si leurs thèmes vous intéressent

Jean-Michel Rubio Nevado illustration : V. Béné

#### Dernière minute

Un successeur de B-17, Queen...? Amateurs de blindés, reportez vous vite à notre rubrique « fiches-jeux » pour en apprendre plus sur Patton's best, le jeu des tanks modernes.





# Mimicry

c'est à Paris au 20, rue de la Folie Méricourt 75011 m° St Ambroise tél. 47.00.45.46 démonstration le mercredi

# mimicry

c'est aussi à Amiens 12, rue Flatters tél. 22.92.38.79







# La machine à remonter le tank

Vous appartenez aux éléments blindés qui vont écrire l'histoire, votre chef s'appelle Patton. Installez-vous et entamez ce wargame solo qui vous permet, aux commandes de votre char, de défier les blindés allemands ou bien d'affronter les armes antichars les plus dangereuses, tout en détruisant du matériel au passage.

#### Affaire de famille

Patton's best est le fils naturel de B-17 queen of the skies et de Raid on Si Nazaire il suffit de déballer le matériel pour remarquer la ressemblance frappante avec sa vieille mère, la reine B-17 (celle qui a les cieux de velours ...). Tout d'abord un plateau en cinq parties qui présente :

- un char du type M4 avec ses occupants et ses magasins de munitions.

- les alentours immédiats du char qui sont à portée de tir.

- une portion typique de campagne française découpée en parcelles

pel de la séquence de jeu.

ables le plus utilisées en cours de

d'autres tables sur des fi es en couleur, des cartes odifier la version du char 76), etc), un bloc de de missions et deux dés

#### Partie de campagne

La partie la plus intéress nte est la campagne qui vous tan 11 set. Europe de uillet 44 à et 45 Pour chaque jour

vous déterminez si vous êtes impliqué ou non dans un engagement ; soyez rassurés l'est aussi possible de procéder à des réparations

En cas d'engagement, vous allez connaître le type d'opération (avance, attaque ou bataille), vous saurez également si l'ennemi va se défendre avec acharnement ou non. La date du combat et les dés vont déterminer la météo et le temps pendant lequel il fera jour. Le moment est maintenant venu de se préparer à l'affrontement : le canon est chargé avec le type de munition que vous jugez le plus approprié. l'équipage prend position, char et tourelle sont positionnés. En avant...

#### **Droit canon**

Vous entamez maintenant la séquence de mouvement qui va vous faire sillonner la contrée. Vous traversez autant de parcel les que vous permettent l'état de votre char les chars ennemis rencontrés et la durée du jour. C'est aussi dans cette séquence que vous pouvez faire appel à vos amis de l'artillerie et de l'aviation. A chaque fois que vous rencontrez de-adversaires vous entamez un combat m

s'achèvera par la destruction de votre char ou de vos adversaires

Tous les coups (ou presque) sont permis faire feu, recharger en choisissant la munition la plus adaptée, lancer des fu migènes, (mortier ou grenade), réparei les armes endommagées, bouger pou mieux se placer ou pour esquiver un adversaire trop coriace, essayer d'identifier les engins divers, etc. L'ennemi ne reste pas impassible, il bouge et cherche à vous démuire.

#### Le repos du guerrier

Lorsque le soleil se couche, vous en faites autant, si tant est que votre équipage existe encore. C'est l'heure de la remise des prix : gain en expérience pour les membres de votre équipage, promotion (vous avez commencé comme sergent) et médailles pour vous-même. Malicieuse ment la règle vous attribue automatique ment la médaille de la victoire de la 2ème guerre mondiale pour peu que vous at tendiez après mai 45!

#### Patton lave plus blanc

Avalon Hill semble avoir tiré quelques enseignements de B-17 queen of the skies. Les tables sont moins nombreuses et elles utilisent largement les jets de pourcentage (1-100) chers aux jeux de rôle : les résultats obtenus sont statisti quement plus satisfaisants. Grâce à la campagne et aux différents modèles de chars le jeu gagne en variété. Enfin le oueur a son mot à dire et n'est plus un simple jeteur de dés.

Hélas Raid on St Nazaire à fâcheusement déteint sur Patton's best : les règles sont en effet peu claires, manquant d'exem ples et aussi bien structurées qu'un plat de spaghetti. Il y a comme un je-ne-sais-quoi de précipitation dans ce jeu qui l'adresse aux seuls fanatiques de blindés ; les autres ayant plus intérêt à attendre qu'un logiciel prenne les choses en main

Le conseil de Joe Casus :

Ne cherchez plus le Combat Calendar promis dans la règle, il se trouve au recto de la feuille bleue qui sert de fond au bloc de comptes rendus

#### FICHE TECHNIQUE

Editeur Avalon H II en 1987

Matériel.

218 plans
1 corte plante 60x50cm
1 livret de régles ,20 pages,
2 des a dix faces
3 fiches cartonnées comportant rectaiverso des tables
1 bloc de fiches compte rendu Echelle 1 pion = 1 venicule
Durée d'un jour de combat .2
heures
Nombre de joueurs 1

Jean-Michel Rubio Nevado

#### STRASBOURG

# ohilbert

12, rue de la Grange - Place Kléber 67000 STRASBOURG - Tél. 88 32 65 35

(relais Descartes)

# Votre spécialiste vous attend

- Wargames
- Jeux de rôle
- Figurines
- échecs go...
- Jeux de diplomatie
- Les grands classiques et les autres...

Conditions clubs

#### LA BOUTIQUE

DIABOLIQUE, FANTASTIQUE, COSMIQUE, HERMETIQUE, ROMANTIQUE, ELECTRIQUE, SCIENTIFIQUE, EPIDEMIQUE, FEERIQUE, LUDIQUE, PUBLIQUE, CABALISTIQUE, SATANIQUE, FANTASMAGORIQUE, ARTISTIQUE, ENIGMATIQUE, HISTORIQUE, HYSTERIQUE, MALEFIQUE, ASTRONOMIQUE, STRATEGIQUE, PACIFIQUE, ETHYLIQUE, SYMPATIQUE,

L'UNIQUE

# L'EZLEZTIQUE

TOUS LES JEUX SPECIALISTE S.F. et B.D. FIGURINES

#### **GALERIE ST HILAIRE**

93, avenue du Bac 94210 LA VARENNE ST HILAIRE

TEL.: 42.83.52.23

RER -

LA VARENNE - CHENNEVIERES

ouvert le dimanche matin (C'EST PRATIQUE)







Réservez-le en téléphonant à Isabelle au 16 (1) 45.63.01.02.





FAR 90 (le wargame en encart de notre numéro 40) est, il faut bien le reconnaître, un wargame long et complexe, idéal pour ETUDIER une situation, mais un peu « lourd » à jouer en compétition. C'est pourquoi nous vous proposon ce scénario. Il se joue en un tour (environ 1h30 de jeu), dans un rectangle délimité par les hex 1121, 2820, 1101 et 2801 (tous inclus).

Les All és possèdent l'initiative et la supériorité dérienne (5 points dériens leurs sont aliqué). L'URSS possède 6 points de munitions chimiques, et les Alliés 4.

L'URSS bénéficie d'un déplocement de 2 col. en Attaque/Défense lorsqu'elle fait une attaque chimique. Les Alliès de 1 col. en Attaque/Défense

Les Points de Guerre Electronique (PGE) sont répartis de la manière suivante URSS 6, RFA 3, France 5.

### Ordre de bataille et placement initial

#### RFA

51ème HeimatSchutzBrigade:

- -1 bataillon blindé, avec 4 PEP, dans l'hex 1712, -1 bataillon blindé, avec 4 PEP, dans l'hex 2013, -1 bataillon d'infantesie mécanisée, avec 6 PEP
- -1 bataillon d'infanterie mécanisée, avec 6 PEP,
  dons l'hex 1912,
  -1 bataillon d'infanterie motorisée, avec 5 PEP,
- dans l'hex 2214, -le PC de la 51ème HSB (avec 4 PEP) et le bataillon d'artillerie (avec 6 PEP) dans l'hex 2012.

#### FRANCE

a) 4ème Division Aéromobile :

-le 1er Régiment d'Infanterie aéromobile (1/4) dans l'hex 1810, avec 7 PEP,

-les 3 Régiments d'Hélicoptères de Combat (1/4, 3/4, 5/4), ainsi que le 4ème Régiment de Commandement et de Soutien (4/4) dans l'hex 2702, avec 6 PEP chacun.

b) óème Division Légère Blindée :

-Le 6ème Régiment de Commandement et de Soutien (6/6), avec 6 PEP, ainsi que le 68ème Regiment d'Artillerie (68/6), avec 7 PEP, dans l'hex 2415,

-Le les Régiment Etranges de Cavalerie (1E/6), ainsi que le 2eme Régiment d'Infanterie de Marine (2/6) dans l'hex 2217, chacun avec 8 PEP.

-Le ler Régiment de Spahis (15/6), ainsi que le 21ème Régiment d'Infanterie de Marine (21/6) dans l'hex 2215, chacun avec 7 PEP.

#### URSS

102ème Division de Fusiliers Motorisés (infanterie mécanisée chez les Soviétiques), renforcée de quelques éléments organiques de GMO:

-hex 1613 : 1 bataillon de reconnaissance avec 6 PEP.

-hex 1216 : 1 bataillon blindé, 1 régiment de LRM, 1 régiment d'infanterie mécanisée, avec 6 PEP chacun,

-hex 1320 : 1 régiment du génie DE GMO et le PC de la 102ème DFM, chacun avec 6 PEP, ainsi qu'un régiment d'infanterie mécanisée, avec 8 PEP,

-hex 1618 : 1 régiment d'infanterie mécanisée, 1 régiment de DCA et 1 régiment d'artillerie tractée, avec 6 PEP chacun,

-hex 1917 : 1 régiment blindé, 1 régiment du génie et 1 régiment d'artillerie automatrice, avec 6 PEP chacun.

-hex 1220 : 1 régiment d'hélicoptères de combat DE GMO, avec 6 PEP.

#### Conditions de victoire

soviétique

Au commencement de la partie, tous les hex de victoire » dans lesquels il n'y a pos d'unités soviétiques, sont considérés comme « alties ». Si, à la fin de la partie, aucune unité soviétique n'a traversé ces hex « de victoire », ils sont considérés comme étant toujours « allies ». Exemple : Au début du scénario, l'hex 1910 n'est pas occupé par une unité alliée. Il sera toujours considéré comme tel à la fin de la partie s'il n'a pas été traversé (ni occupé) par une unite Si une unité soviétique a *traversé* un hex « de victoire » durant la partie, et qu'il n'a pas été retraversé par le joueur ailié, cet hex compte pour « 0 » point de victoire.

Si un hex « de victoire » est occupé, à la fin de la partie, par une unité terrestre (c'est à dire à l'exclusion des hélicoptères) de l'un ou l'autre camp, il est considéré comme appartenant au camp qui l'occupe.

# Tableau des points de victoire par hexagone

HEX	Points de victoire					
	URSS	Alltés				
1809	1	1				
1810	2	2				
1910	2	2				
2609	2	0				
2209	2	0				
2812	1	1				
1711	1	3				
1712	1	3				
1613	2	3				
2113	1	1				
1917	2	2				
2214	2	1				
1216	0	5				
2416	2	1				
2517	2	1				
2516	3	2				
2717	1	0				
2818	1	0				
1618	0	5				

De plus, le joueur ailié gagne 2 points par unité soviétique détruite (3 points pour le PC de la 102ème DFM et 4 points pour les hélicos); et le joueur soviétique gagne 2 points par unité alliée détruite (3 points par PC ou RCS et 3 points par régiment d'hélicos).

Le gagnant est le joueur qui possède le plus de points de victoire à la fin du scénario.

Pierre Gioux

A VENDRE. Pour collectionneur ou ama-collectionneur ou ama-teur éclairé, anciens Not de CASUS BELLI et de CASUS BELLI et somptueuses reliures pour classer 6 revues. Prix intéres. Etat neuf. Prix intéres. Dispon. immédiatement.

Les numéros qui ne figurent pas sur cette liste sont épuisés.

- 9 Red Star Winte Eagle Napoleon at War (Wagram) Fort lication Jeux d Albances Lexique wargame Les figurines exotiques Death Maze Module AD & D (niv. 3)
- 15 Art of Siege Viva Zapata Behind Ennemy Lines Squad L. l'infanterie dans G.l. Wargame inédit Spicheren Eylau 1942 Samuraï Figurines: les Ghazhav des & les Vikings Space Opera Pouvoirs Psioniques Bushido : article et modure
- 16 War at Sea Victory in the Pacific Apocalypse Squad L.: is transport Armr at Kursk Ace of Aces Jeu ined t: la nuit de l'Esprit Figurines i le combat fantast que Le monde de Runequest Daredevils article + module Module D & D, les caves du Thraoril
- 17 Prague War & Peace Amirauté Squad L.: la cava erie Ace of Aces Wargame inédrt : la Bataille de Garigliano Les combats dans Runequest Call of Cthulhu article + module Module D & D: le jardin d O phara
- 19 Wargame solitaire Bouty Hunter Fortress Europa Medina de Rio Seco (jeu inédit) Module MEGA: Le Visiteur La Mag e dans Runequest Cthulhu (Peur sur Providence) AD & D (le Temple de Mshu)
- 20 Friendrand Design: la maîtrise des événements dans D & D Dragon Quest + module La disparition (mod Cthu hu & Daredevils) La Lune Vague (mod AD & D n v. 5-7)
- 23 Cry Havoc, Siege Métiers des Citadins (JdR méd évai) Chili La nuit de Wormezza (Solo) Bons baisers de l'Enfer (mod. James Bond) L'Initié du 5° cercie (mod. D.&.D.)
- 24 Case White Gaet the Carriers Mockba Peur sur Irka (jeu S.F.) Wormezza (suite) Planète Fatale (mod. Mega) L'île du Diable (mod. AD & D) Le Gopneldaun
- 25 Market Garden Cold War Yom Kippur Mort aux gros Bilis Les jeux de Super-Heros → Wormezza (3° épisode) Nurt bianche (mod. Cthu hu) La vie de Château (mod. D & D) Bank-des-broukhards (mod Légendes 1000 et 1 nuits)
- 26 Battle for the Ardens Narvik Toon Empire Ga actique Sombre tableau (solo polar) Le Château de la réalité multiple (mod AD & D) Super-Heros S A (mod pour 4 systèmes S H)

- 27 Spécial Scénarios: Squad Leader Panzerblitz Cry Havoc Car Wars - Baston - Empire Galactique - Aftermath - Traveller - Cthulhu - Légendes Celtiques et 3 AD & D
- 28 Western Desert Alésia Figurines Empire Super Gang La justice médiévale Maléfices Paranoïa La Maison Ashdale (mod. Chill) Les épées d'Arthedain (mod. Merp) Du soufflé aux faux mages (mod. AD & D. niv. 8-10 et/ou Mega)
- 29 Opération Crusader Marita Merkur Nato-Red Storm Warhammer et Battle System La courtisane (AD & D) L Auberge du Gastéropode Pendragon Pacifiquement vôtre (mod. James Bond) L'Acrobate (mod. Réve de dragon) Le Trésor de Trakanne (mod. AD & D 3-5)
- 30 Third World War-Battle for Germany Peter the Great Index Wargame Stellar Conquest 1812 (jeu du championnat de France 86) Morrow Project La Ferme fortifiée Hidékura (cité japonaise) Le mystère Égyptien mod. Matéfices) La Forêt des Sentineiles mortes (mod. Rêve de Dragon) Une histoire de fou (mod. AD & D niv 5-6)
- 31 Baston La dernière nuit (solo (Eil Noir) L'Aura de Laura (solo polar) La Compagnie du bout du Monde (mod. AD & D niv. 8) Le léopard et le vent (mod Cthulhu) Les secrets de la teinturerie La Râcleuse des Vignes (par Cabanes) Air Force Fat of France
- 32 Donjons face à l'Œil Noir Rêve de Dragon N'ayez pius peur du wargame Rêve de la lune bleue (mod Rêve de Dragon) Les prisonniers du destin (mod AD & D niv. 3) Junta Market Garden Air Force le Dewoitine Le Givrain Noir (par Loisel) Passeport pour Squad Leader
- 33 La Compagnie des Glaces Empires de Métal (jeux ferroviaires) Profession: Maître de Jeu Les Neiges du Kilimandjaro (mod. Cie des Glaces) Le jour où le ciel tomba (mod. Légendes Celtiques) Quitte ou Double (mod. AD & Diniv. 5) Les Pluches (solo) Wellington's Victory Druid Air Force Squad Leader (suggestions règies) Le Dandurrir (par Arno)
- 34 SPÉCIAL SCÉNARIOS: MERP (niv. 1-2) MEGA Bitume D & D (niv. 1-3) Cthulhu AD & D (niv. 10) SOLO (compatible Rêve de Dragon) Baston Figurines Empire Siège Air Force Squad Leader 1001 Nuits Œil Noir (niv. 1-5) + R O L E (le plus petit JdR) Index modules Le Bibliothécaire (par Nicollet)

- 35 Laelith ville médiévale, ses quartiers, ses habitants, plus une grande carte en couleurs, et son scénaric AD & D.
- Rencontre Cosmique, World in Flames, Blitz : comment jouer vite aux wargames. Amirauté : les torpilles
- 36 Avant Charlemagne (plus un scénario) Premières Légendes Profession Héros Dictionnaire français-anglais des sorts Scénar os l'Appel de Cthulhu et AD & D Objectif Berlin, wargame du Championnat 1987 Fire in the East Micro Warfare Series Scénario Air Force
- 37 Price of Freedom Jeu Inédit: Turenne 1674 Scénarios: Table Ronde, AD & D (Niv. 5-7), Rêve de Oragon Oragon Lance Roma Korean War Profession Maître de Donjon Bâtisses: La Prison Addenda à Objectif Ber in L'Héraldique
- 38 Scénarios : RuneQuest, l'Appel de Cthulhu AD&D 5-7. Profession : Maître des Légendes Lael th : le ac d'Aitaith. RuneQuest III Warhammer Fantasy Roleplay Tank Leader. Flight Leader Bibliographie wargames. Scénarios pour figurines médiévales et empire
- 40 Force d'Action Rapide 1990 ; wargame moderne Scénarios ; Pendragon, AD&D (niv 4-6), James Bond 007, Trois Mousquetaires, Zone + 2 scénarios figurines antiques + 1 scénario solo. EDITER SON JEU DE RÔLE Air Force Croisades
- 41 SPÉCIAL DONLONS & DRAGONS : article interview 2 modules AD & D riveau 8-10 et 1-3 Bâtisses : as bateaux Jeu en encart 1812 Scenar o Cthulhu The Twinight War The Civil War Aachen Figurines Napoléon ennes + scénario Les Aigles Les wergames en aveugle
- 42 LES SIX PROVINCES DE LAELITH Scénarios :
  A0&0 + Malétices + Aventure solo Série Europa :
  Portrait de famille Central America Reid on
  St-Nazaire Profession Gardien des Arcanes Figurines Napoléoniennes (suite)

BON DE CO	MMANDE ANCIEM	S NUMEROS ET	RELIURES
-----------	---------------	--------------	----------

à retourner paiement joint à : CASUS BELLI, 5, rue de La Baume, 75008 Paris

Je souhaite recevoir les Nos .		, de CASUS BELLI au prix u	ınıtaire de 25 F franco (Etranger: 30 F)	).
Je souhaite recevoir	re	iures CASUS BELLI au prix i	unitaire de 45 F franco (Etranger: 50 F)	).
Nom, Prénom				
Adresse		+ + + + + + + + +	* ** *** * ** *********** ** **	
Code postal Ville				

Ci-joint mon règlement de . . . . . F par chèque à l'ordre de CASUS BELLI-BRED.
 Etranger: mandat international ou chèque compensable à Paris.

# Pour une nouvelle conception du jeu d'

# Le 15 millimètres

Oui, elles coûtent moins cher, oui elles pèsent moins lourd, oui leur gravure est de plus en plus fine, telles sont donc les causes de la progression du 15mm sur les tables de jeu ? Non, nous avons oublié l'une des principales : l'évolution vers une conception plus stratégique du jeu Empire. En effet, la plupart des joueurs 15mm n'ont pas adopté cette échelle parce qu'elle leur permettait de jouer sur des surfaces plus réduites, mais parce qu'elle s'accorde à merveille aux grands effectifs et aux manoeuvres spectaculaires.

e développement du jeu d'histoire ne verra pas s'affronter les amateurs de 25 et 15 millimètres pour une raison d'échelle de jeu, mais pour une approche différente du jeu napoléonien. Il est très net que les figurinistes jouant le 25mm évoluent vers le tachque quand leurs collègues 15mm ont une démarche très affirmée vers le stratégique

Cette constatation nous oblige forcément à revoir certains points de règle ainsi que, bien entendu, le soclage et les distances qui ne seront plus automatiquement réduits de moitié

Les tableaux de caractéristiques nationales sont entièrement revus, d'abord pour y reporter les nouvelles distances, ainsi que le changement de certains facteurs de feu (petite modification à la règle sur le feu) mais surtout parce que l'unité sera considérée dans son ensemble et non par élément séparé. Nous ne parlerons plus de fusiliers mais d'un bataillon de ligne avec ses compagnies d'élite; le feu, le combat, le moral étant modifiés en conséquence.

#### Les bases

Nouveau sociage:

-Infanterie en ordre serré : 9mmx15mm -Infanterie en tirailleurs : 20mmx20mm Cavalerie lourde et légère (a) : 16mmx28mm -Cavalerie légère en fourrageurs 30mmx30mm -Cavalene semi régulière : 20mmx28mm -Artillene à cheval et régimentaire : (3-4-6) front 50mm, arrière 20mm, profondeur 40mm

-Artillene de campagne : (6-8-9) front 65mm, amère 25mm, profondeur 45mm

-Artillerie lourde (12): front 80mm, amère 30mm, profondeur 50mm

-Artillerie russe : front + 25mm, arrière + 15mm, profondeur + 15mm

## Les unités

Dans le tableau des caractéristiques nationales, les unités seront considérées dans leur entier. Chaque unité sera un bataillon pour l'infantene, un régiment pour la cavalene. Le nombre de figurines (entre parenthèses après la dénomination de l'unité) est l'effectif le plus courant d'un bataillon ou d'un régiment, compte tenu des compagnies d'élite. Bien entendu le budget à l'unité tient compte de l'effectif et des compagnies d'élite (si vos unités ont un effectif différent il suffit de faire une règle de trois pour établir le nouveau budget). Pour les unités mixtes, les facteurs « combat » et « moral » ont parfois été modifiés afin de tenir compte de la présence des compagnies d'élite. Il ne faut pas

s'étonner que le facteur de feu ne soit presque jamais modifié pour les unités mixtes, car avec la nouvelle règle sur « le feu » Il aurait souvent été trop destructeur et inéaliste

Les unités sont considérées dans leur ensemble, les unités d'élite seront différenciées pour indiquer la mixité du bataillon et, pour quand même rester historiquement réaliste. Il sera donc inutile de chercher quelles figurines doivent être retirées lors d'un feu ou d'un combat, on considère que les pertes sont réparties et que le rapport élite et régulier reste le même jusqu'à destruction complète de l'effectif.

 Seules les unités de cavalerie légère et de la garde auront la possibilité d'évoluer par escadron indépendant

#### Ordres

Les ordres sont donnés au niveau de la brigade, ce qui impose que celle-ci soit clairement déterminée. Il est bien entendu que la possibilité de donner des ordres particuliers aux régiments, aux bataillons, et voire même aux escadrons, reste autonsées

#### Le mouvement

Il est modifié en prenant les 3,4 du mouvement prévu pour les figurines 25mm (voir tableau des caractéristiques nationales)

#### Obstacles

Route

Infanterie, artillerie à pied : +30 Cavalene lourde, artillerie à cheval : +46 Cavalerie légère, généraux : +60.

### Le feu

Distance de tir

Mousqueton: 120

Fusil: 150

Carabine rayée : 220 Artillerie (dans les tableaux)

Pour le jeu stratégique il n'y a plus de diffé rence de sociage entre la cavalarie lourde et legère en ordre serré.

00

# istoire Empire

Feu d'arme légère

Comme il est indiqué dans la règle, la cadence de tir n'est pas la même pour toutes les armes légères. Considérant le tir comme un ensemble éventuel de plusieurs salves, rechargement des armes compris et, l'appliquant au facteur temps, on en déduit ce qui suit

Par rapport à un quart de mouvement (1/4 d'une période) dans le jeu, la cadence de tir des fusils peut être évaluée à deux à trois tirs quand les mousquetons et les carabines rayées

n'effectueront qu'un tir.

Le feu des armes légères peut donc être constant et, pour tenir compte de la cadence de tir plus rapide des fusils, il suffit de modifier le facteur de feu. A valeur égale le facteur de feu des unités munies du fusil sera donc plus important que celui des unités équipées de la carabine rayée ou du mousqueton. Bien entendu une moyenne sera établie entre la cadence de tir et la valeur du tireur. Un riflemen, de par son entraînement et la qualité de son arme pouvait avoir une efficacité 3 à quatre fois supérieure à celle d'un fusilier français; ce qui, compte tenu du rythme de tir différent, ramène les deux tireurs à peu près à égalité.

Règle

• Facteur aléatoire, nouveau résultat au jet de dé.

1 ou 2=0; 3 ou 4=+1; 5 ou 6=+2

• Le feu est continu, il n'y a plus de 1/4 de

période entre chaque tir

Pour tirer il faut être immobile 1/4 de période (résultat divisé par deux) ou une demi période (résultat entier)

Toute unité munie du fusil, de la carabine ou du mousqueton, peut tirer en 1/4 de pénode, il faut pour cela qu'elle soit immobile 1/4 de mouvement et que son adversaire soit visible pendant le quart complet de période. La procédure du feu est la même que dans la règle (ne pas oublier le nouveau facteur aléatoire) mais le résultat des pertes est divisé par deux, (arrondi à l'entier supéneur)

● Toute unité (fusil, carabine, mousqueton) immobile pendant une 1/2 période et qui voit son adversaire pendant cette 1/2 période entière, procède comme ci-dessus mais garde le résultat des pertes dans son entier

Exemple: une compagnie de riflemen (carabine rayée) qui, au cours de la phase 4, s'est déplacée de 1/4 de son mouvement, effectue un tir en phase 5. Le résultat sur le tableau des pertes indique « 8 », elle aura donc infligé 4 pertes à son adversaire (résultat divisé par deux, tireur immobile 1/4 de période). Au cours de la phase 6, elle reste immobile pendant toute la phase, mais tire sur un adversaire visible pendant seulement 1/4 de période. Le procédé est le même et le résultat du tableau des pertes sera divisé par deux (tireur immobile 1/2 pénode mais adversaire visible seulement 1/4 de période).

Feu d'artillerie

La cadence de tir des différents calibres pouvant vaner de 1 (pour le 12) à 3 (pour le 3) nous sommes arrivés à la même conclusion et donc à la même règle

Même procédé que pour le tir d'arme légère Tous les calibres peuvent tirer en 1/4 de pénode en divisant le résultat par deux, en 1/2 pénode en gardant le résultat entier.

La grande différence de cadence de tir entre, par exemple, une artillerie de 12 et une de 3 ou 4, nous amène à constater que les facteurs de feu des petits calibres font autant de dégâts que les grosses bouches à feu. Ceci s'explique quand les unités touchées sont peu profondes (ligne par exemple) mais devient illogique sur une unité en masse. Il a donc été nécessaire de modifier les facteurs tactiques de tir de la manière suivante :

 Cible sur plus d'un rang de profondeur ou en carré, (commun à tous les tirs et spéciaux aux tirs d'artillene) pour l'artillerie, supprimer et remplacer par.

Spéciaux aux tirs d'artillerie uniquement

Cible sur plus d'un rang ou en carré caubre 3

Calibre 4 et 6 : +2 Calibre 8 et 9 : +3 Calibre 12 : +4

Tirailleurs

Quand les compagnies légères sont en tirallteurs, le facteur aléatoire du dé 1 ou 2 est égal à +1; Dé 1,2,3,4 = +1; Dé 5,6 = +2

# Combat corps à corps

Facteurs tactiques de mêlée

 Pour chaque perte par figurine, du fait du dernier tir, dans la période et préalablement à la mêlée

Il faudra compter pour ce facteur tactique le résultat du dernier tir, comme il est indiqué dans la règle sur les tirs (réduit de moitié si il est effectué en 1/4 de période, en entier si il est réalisé en 1,2 période)

### Moral

Facteur aléatoire, le résultat du jet de dé devient

I ou 2=0. 3 ou 4=+1. 5 ou 6=+2.

# **GRANDE BRETAGNE - KGL**

INFANTERIE :	STATUT	FEU	COMBAT	BONUS	MORAL	MOUVEMt en LIGNE	MOUVEMt en COLONNE	MOUVEMt en TIRAIL.	BUDGET par UNITE
FOOT GUARD (24)	E	7	6	2	8	120 (20)	150 (30)	-	260
FUSILIER ROYAUX (26	0) E	6	5	2	7	120 (20)	150 (30)	140	185
LIGNE + E (20)	R	5	4	1	6	110 (20)	140 (30)	-	130
LEGER (20)	R	6	4	1	5	110 (20)	140 (30)	150	140
HIGHLANDER + E (20)	R	5	5	1	6	110 (20)	140 (30)	-	150
RIFLES (2)	E	5	4	1	6	120 (20)	150 (30)	170	16
HOUSEHOLD (8)	E	3	7	3	7	200 (50)	230 (60)		95
DRAGON GARDE (9)	R	2	6	2	6	180 (45)	210 (50)		80
DRAGON (9)	R	2	6	2	5	180 (45)	210 (50)	-	75
HUSSARD-DRAGON LEGER (9)	R	2	5	2	5	230 (60)	260 (70)	270	70

ARTILLERIE STATU		COMBAT	CALIBRE	NBRE de PIECES	MOUVMt		NOMBRE FIGURINES	BUDGET par BATTERIE
ARTIL. A PIED R	(6)	7 4	9	6	140	760	3	105
ARTIL. A CHEVAL R	R (6)	7 4	6	6	210	680	3	90

Si les facteurs dépassent 15, compter les pertes jusqu'à 15 et ajouter par point supplémentaire la différence de perte qu'.. y a entre 14 ou 15 Exemple Facteur 17 avec 6 figurnes Facteur 15= 90, entre 14 (78) et 15 (90) la différence est 12; reporter cette différence deux fois (15 à 17), résultat final 90+12+12= 114 pertes

# Règles avancées

Tableau de changement de formation La mise en battene ou l'attelage des pièces de 3 doit être lu dans les colonnes artillerie à cheval (bien que ces demières soient de l'artillene à pied).

# Tableau des caractéristiques nationales

Lecture des tableaux

Première colonne, dénomination de l'unité, organisée avec ses compagnies d'élite si le nom est suivi de « + E », sans les compagnies d'élite si le « + E » est absent

Le chiffre entre parenthèses correspond au nombre de figurines par unité (bataillon, régiment).

Demière colonne, « budget par unité » c'est le budget total du bataillon ou du régiment,

compte tenu des unités d'élite

Note

Le budget des unités d'artillerie a été très peu modifié car la différence du facteur de feu est argement compensé par le facteur tactique « tir sur une unité en masse »

### Fin de partie Décompte des pertes

Le décompte sera fait en divisant le budget de l'unité par l'effectif de départ et en multipliant ce résultat par le nombre de pertes qu'a suble bataillon. Ajouter tous ces points de perte et procéder comme indiqué page 3 de la règle

Jean Jacques Petit

# FRANCE

INFANTERIE :	STATUT	FEU	COMBAT	BONUS	MORAL	MOUVEMt en LIGNE	MOUVEMI en COLONNE	MOUVEMt en TIRAIL.	BUDGET par UNITE
VIEILLE GARDE (24)	E	6	7	3	8	140 (30)	170 (35)		280
MOYENNE GARDE- MARIN (16)	E	6	6	2	7	140 (30)	170 (35)	180	165
JEUNE GARDE (16)	R	5	4	2	6	120 (20)	150 (30)	170	110
GRENADIER- CARABINIER (12)	E	6	5	2	6	120 (20)	150 (30)	-	105-120
VOLTIGEUR (12)	E	6	5	1	6	120 (20)	150 (30)	160	115
LIGNE + E (18)	R	4	5	1	5	110 (20)	140 (30)		120
LIGNE (12)	R	4	4	1	4	110 (20)	140 (30)	•	65
LEGER + E (18)	R	5	5	1	5	110 (20)	140 (30)	150	135
LEGER (12)	R	5	4	1	4	110 (20)	140 (30)	150	75
GRENADIER GARDE (2	20) E	3	8	4	8	200 (50)	230 (60)	•	295
DRAGON-GENDARME GARDE (20)	E	3	8	3	8	200 (50)	230 (60)	•	285
LEGER GARDE (20)	E	3	6	3	7	260 (60)	290 (80)	300	240
LEGER JEUNE GARDE (16)	R	2	5	2	6	260 (60)	290 (80)	300	145
LANCIER GARDE (16)	Ε	2	6	5	7	260 (60)	290 (80)	300	210
LANCIER JEUNE GARDE (16)	R	2	5	4	6	260 (60)	290 (80)	300	165
CUIRASSIER (12)	R	-	8	3	6	180 (45)	210 (50)	-	150
CARABINIER (12)	E	2	7	3	6	180 (45)	210 (50)	•	145
DRAGON (12)	R	2	6	2	5	200 (50)	230 (60)		110
LANCIER (12)	R	2	5	4	5	240 (60)	270 (70)	290	115
HUSSARD et CHASSEUR (12)	R	2	5	2	5	240 (60)	270 (70)	290	105

Les carabiniers étalent en habit avant 1809. Après 1809, les portent la cuirasse. Lire les coefficients soit chez les carabiniers avant 1809, soit chez les cuirassiers après 1809.

z	STATUT (MORAL)	FEU	COMBAT	CALIBRE	NBRE de PIECES	MOUVMt	DISTANCE DE TIR	NOMBRE de FIGURINES	BUDGET par BATTERIE
GARDE A PIED	E (7)	8	6	12	8	120	900	4	190
GARDE A CHEVA	L E (8)	9	6	6	6	230	680	3	125
RESERVE	R (6)	6	4	12	8	110	900	4	155
LIGNE A PIED	R (5)	7	4	8	8	140	760	4	140
LIGNE A CHEVAL	R (6)	7	4	4	6	210	600	3	95





# RuneQuest

Depuir de la la contract de combats sous ses yeux apparaissait le fruit de tant de combats d'épreuves, de défaites mais aussi de victoires. Le rolle des siècles n'est par provent distinuée lette celante hache de Balastor. Marquée du sceau du Dieu des Cltés, bette mine me peut être maniée qui par le plus grand des héros. Les signes de la puissance lui sent dans la pénombre. D'une, main tremblante, l'homme s'empare de l'armé sa Quête Runique enfin a complia.

De l'avis des plus grands critiques et créateurs de jeux de rôle. RuneQuest constitue sans aucun doute un tivénement unique dans le idomaine des leur do aucuation

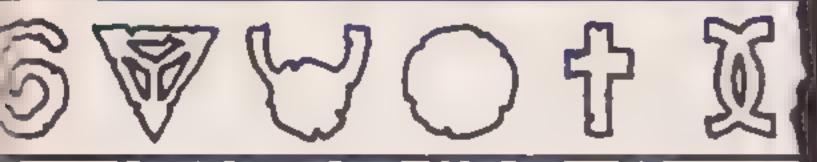
Constamment love, jamais égalé RuneQuest rester el qu'il est dépuir la création har pur thef d'annuel

tel succes. Aujourd'hui, quelques éléments de réponses sont apparus

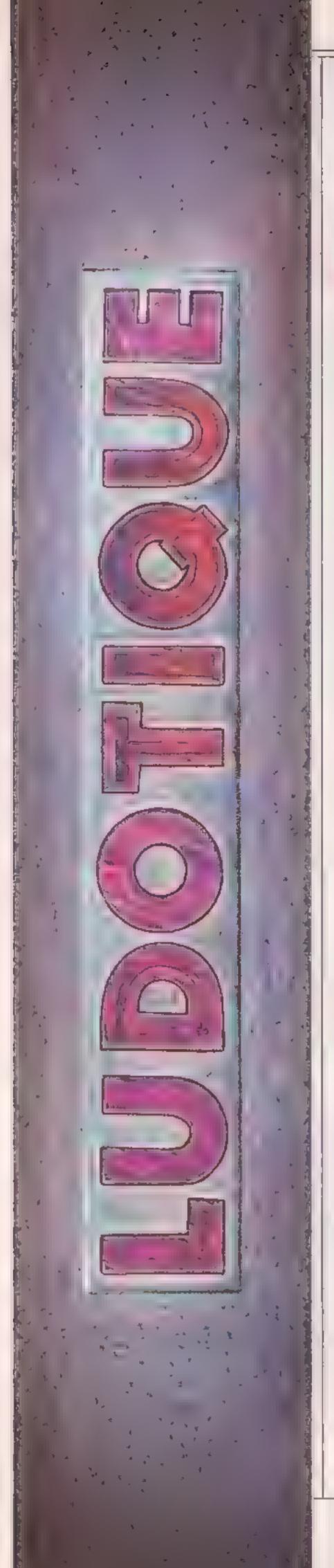
On peut citer pour commencer un système de jeude combat original et simple, ultiant le réalisme un dynamisme nécessaire au bon déroulement d'une par tie. Seul RuneQuest permet d'élaborer de véritables utalégies de combat et de la poisibilité à l'inlini. L'intelligence du joueur prime sur la simple force brutale et le déséquilibre outrancier qui existait entre les diverses classes de personnages, disparaît enfin lucuri inventurier pui de ressemble grâce nui meter possibilités offertes au joueur lors de la création de son personnage. Culture, compétences, âge, initiative personnelle vous permettent d'incarner le personnage que vous aurez véritablement choisi.

La magie n'a pas non plus été oubliée, Quatre syslemes your permettent d'explorer quatre voies différentes des arcanes. Que vous vous tourniez vers le monde des esprits, que vous soyez inspiré par un dieu iou que vous préféreriez découvrir vous-même l'art de manipuler les grands courants d'énergie qui balayent le monde, la magie devient un véritable Art. Il ne s'agili plus de détruire mais de créer un instant merveilleux et unique. Toutefois, RuneQuest vous permet surfoul de partir il las découverte de Junivers fantastique de Olorantha. Des millions de mots ont été écrits sur cel monde légendaire et il a fallu 20 ans de travail à soni lareateura Greg STAPTORD/ apour lui domnés mois auven gure actuelle. Giorantha recèle des milliers de myslèns à échicle de trésors à ramence de peupladei il découvrigues légendes à rétifient line foir que rotel laurez mis le pied sur cette terre fabuleuse, vous ne pourrez plus jamais la quitter.

Entends les héros qui l'appellent d'un monde que la personnais par encore l'acut la quéte des Runes qui l'apporteront la puissance mais aussi la gloire et la sagesse







# BATTLE FRONT

est le premier wargame terrestre de SSG, et il est propre à convertir n'importe qui aux wargames de cette firme puis-

que tous ses jeux terrestres emploient le même système, ou à vous en dégouter définitivement. En effet, dons ce logiciel, le ou les joueurs n'exercent pas de contrôle direct sur les unités qui évoluent sur la carte.

Battlefront oppose dons les cinq scénarios l'équivalent de trois divisions de chaque côté, soit un corps d'armée ; au cours d'actions qui se déroulent pendant la seconde guerre mondiale. Les divisions sont subdivisées en régiments puis en bataillons, ces derniers étant l'unité de manaeuvre que l'on voit sur la carte. Les joueurs évoluant dans un système de menus gigognes caractéristiques des jeux SSG vont donner des ordres à leurs régiments, leur accorder du support (dérien, naval, blindé, d'artillerie). En fonction des ordres recus, les régiments font évoluer les bataillons sous leur contrôle pour aboutir au résultat souhaité ; i.e : prendre tel objectif, attaquer tel bataillon ennemi.

L'état des régiments conditionne les ordres reçus ; par exemple un régiment engagé, c'est-à-dire proche de l'ennemi, peut soit attaquer, détendre, retarder l'ennemi, ou être mis en réserve. S'il attaque, le joueur est renvoyé à un autre menu où il choisit le type de l'attaque à mener, de l'assaut furieux à la timide reconnaissance. Le combat est traité de façon très réaliste, l'échelle de la carte étant petite, les unités peuvent influencer un combat dans un rayon minimum de deux cases, un peuplus lain pour les canons au les chars. Les attaques peuvent infliger des pertes oux botaillons engagés mais ce n'est pas toujours le cas, de toute façon es unités accumulent de la fatigue, qui passée un certain niveau, risque de les faire dérouter. Le jeu en lui même est très intéressant, mais le plus passionnant c'est de créer ses propres scénarios, ou de varier ceux qui existent déjà. En effet comme tous les jeux SSG Battlefront comprend un programme de création de scénarios qui permet de tout créer depuis le terrain (installer des champs de mines par exemple) jusqu'à l'équipement des bataillons. Pour les paresseux, ou

ceux qui manquent de documentation, SSG a créé des scénarios entièrement nouveaux qui ont été publiés dans son magazine Run 5 sous forme de listings. Ils sont longs à saisir mais il existe un abonnement spécial à Run 5 où les scénarios sont fournis tout préparés sur disquette.

Battlefront est plus qu'un jeu, c'est un véritable système, le programme est un peu difficile à manier puisqu'on ne peut utiliser que le clavier, le système de menus gigognes est déroutant la première fois, mais la richesse du jeu, ses possibilités quasi illimités de simulation de n'importe quel engagement au niveau du corps d'armée pendant tout le XXe siècle en font un must pour tous les wargamers sur informatique.

Battlefront est un jeu SSG pour Aplie II.

# BATTLES IN NORMANDY

e système Battlefront donnant toute satisfaction à la marque australienne et aux joueurs qui ont acquis le jeu, SSG a décidé de l'utiliser pour les wargames terrestres qu'elle sortirait à l'avenir; ajoutant des raffine ments, mais laissant intact le coeur du système.

coeur du système. Le logiciel Battles in Normandy garde le même type de menu gigagne utilisé dans tous les jeux SSG et la même impossibilité de manoeuvrer directement les unités qui évoluent sur la carte, il comprend 8 scenarios sur les combats qui se déroulèrent sur les plages et le bocage normand jusqu'à la mi-juillet 1944. Trois scēnarios couvrent les heures cruciales du débarquement proprement dit : Omaha, Utah, Sword. Deux autres sont consacrés à la construction de la tête de pont dans le secteur américain : Cherbourg et Carentan. Les trois derniers dépeignent les mésoventures anglaises dans la capture de Caen et dans la poussé vers Faioise, Villers-Bocage, Goodwood et Epsom.

supérieur à celui de Battlefront, il n'y a aucun changement dans le système de jeu Chaque joueur dispose de trois divisions renforcées à concurence de quatre régiments à quatre bataillons sans compter les unités rattachées au QG

divisionnaire. C'est la composition normale des divisions britaniques et américaines, mais il est rare de voir des divisions ollemandes à plein effectif. Chaque journée est divisée en quatre tours de jeu dont l'un représente la nuit. S'il est possible d'évoluer sans entraves à travers les différents menus pendant les tours diurnes, il faudra utiliser la commande « activate » pour donner des ordres à vos régiments de nuit. De toute façon, la nuit est généralement consacrée à l'inspection des différentes unités de votre corps d'armée (en utilisant la commande « reparts ») pour connaître l'état des effectifs de vos unités ; le combat de nuit épuisant totalement les troupes qui y participent. D'un autre côté une attaque de nuit à de bonnes chances de surprendre les défenseurs

Trois différences notables entre Battlefront et Battles in Normandy: les QG divisionnaires possedent maintenant leur propre facteur de mouvement ; il existe trois types de rivières : impassables pour tout le monde souf aux ponts, passables pour les unités mécanisées, et traversables par n'importe qui n'importe où; enfin le système météorologique utilisable a été amélioré. Le design kit qui accompagne le programme est encore plus facile à utiliser que celui de Battlefront, et permet non seulement de créer n'importe quelle bataille de la campagne de Normandie mais aussi de la seconde guerre mondiale, et mēme d'avant (disons jusqu'à 1900) ou d'après. Il est aussi possible de combiner certains scénarios pour créer des mini-compagnes du genre de celle qui est présenté dans le numéro 7 de Run 5 et qui combine le scénario Utah à celui sur Cherbourg, et d'autres scénarios devraient paraitre dans les colonnes du lournal ou sur disquette. Enfin on peut aussi signaler que tous les scénarios prévus pour Battles in Normandy tourneront aussi avec Battlefront, le programme ignorant les modifications apportées dans Battle in Normandy.

Comme à son habitude SSG gâte particulièrement les joueurs, la présentation est exceptionneile, une carte complète de la Normandie à l'échelle du jeu (1 hex pour 1 km) est fournie avec les fiches de référence, rapide, et un jeu d'étiquettes adhésives pour marquer vos disquettes de souvegarde ou la copie du programme master que l'on peut effectuer directement une fois. Le livret de règles (en anglais) est très facile à utiliser

et comprend un manuel de mise en route pour accéder directement au jeu.

Battles in Normandy est un d'gne successeur de Battle tront et de Russia, à recommander même à ceux qui ne connaissent pas res jeux SSG. Battles in Normandy est un jeu-SSG pour Apple II et Commodore 64.

# OGRE

a firme Origin System était jusqu'à présent plus connue pour ses ieux de rôle médiévoux tantastiques (la série des Ultima, dont la cinquième partie devrait bientôt paraître). Mais elle a produit aussi de très bons jeux mi simulation, mi-aventure comme Autoduel. Dernièrement elle s'est lancée lance dans le war game en odaptant un deuxième jeu de Steve Jackson, le célèbre *Ogre*. Pour ceux qui étaient trop petits à l'époque rappe ons qui Ogre fut l'un des premiers « micro games » lancés par Steve Jackson Ga mes, et dont le succès fut l'une des raisons du naufrage de S P.I.

Voici un bref topo de la situat'on telle qu'elle se présentait dans le jeu sur papier et que le programme reprend entière ment, L'Ogre, char cybernét que monstrueux, dont la puissance égale celle du plus gros porte-avion nucléaire améri cain, doit détruire un poste de commandement qui ne compte pour sa survie que sur une multitude d'unités toutes plus inefficaces les unes que les autres par rapport ou mammouth cité plus haut, Lorsque re dis inefficaces, c'est en me référant à la première partie que j'ai joué contre le pro gramme (qui ne sait qu'utibser l'Ogre, faut quand même pas trop en demander); il a en effet pulvérisé fort proprement (les têtes nucléaires tactiques ne laissent pas de traces) tout ce que je mettais en travers des chanilles du Mark III qui m'était opposé.

Par la suite j'ai appris qu'on pouvait utiliser un déploiement tout préparé, qu'on pouvait changer le terrain, le truffer de blindés (jusqu'à 100 unités), taire intervenir des renforts en cours de partie, et surtout ouer contre autre chose qu'un ordinateur (qui dispose d'une plus grande puissance de calcul qu'un pauvre mortel). Et maintenant j'arrive à battre, avec l'Ogre ou avec la défense du poste de commandement, non seulement tout adversoire humain, mais aussi l'ordinateur

(oux deux premiers niveaux de difficulté, je ne suis pas Superman) ; réduisant périodiquement Mark III ou V à l'état de boites de conserve, même en l'affrontant à la loyale (c'est-à-dire en respectant les règles du jeu de Steve Jack-50n).

Au joystick ou au clavier Ogre est une drogue, et vous n'aurez de cesse d'y jouer que lorsque vous sourez détruire l'Ogre à tous les coups l'Ogre, en l'aftrontant sons que le programme ne vous dise que vous ne respectez pas les règles (vous pouvez tout de même jouer si ce n'est pas le cas, le programme ne se bloque pas) Seul regret, c'est de ne pos voir incorporé toutes les règles optiannelles que Steve Jackson a rajouté dans son magazine The Space Gamer, car au fond deux types d'Ogres et cinq types d'unités en défense peuvent lasser. Vivement Advanced Ogre.

Ogre est un jeu édité par Origin System disponible sur Apple, Atari, Commodore 64 et IBM.

# *EARTH* ORBIT STATIONS (E.O.S)

lectronic Arts, éditeur de ieux de haute aualité, frappe encore très tort en sortant Earth Orbit Stations qui met entre vos mains les cinquante prochaines années de la conquête spatiale : à vous de construire des stations spatiales pour la recherche, pour le commerce, de jouer sur les prix, de lancer des capteurs vers Jupiter ou Pluton, de découvrir des gisements de minérai...

E.O.S. propose quatre grands menus:

 Le lancement de sondes vers les planètes ou les lunes du système solaire, qui, une fais arrivées, renvoient des informations si vous avez construit entretemps une station avec des capteurs.

 Le commerce permet de fixer le prix d'utilisation des différents modules de vos stations, quand ceux-ci sont mis à la disposition du marché. Selon le temps, l'affre et la demande, les prix évoluent ; à vous de ne pas laisser des stations sous-exploitées, sous peine de manquer d'argent pour construire de nouvelles stations

 La recherche permet d'augmenter votre niveau technologique, et ainsi d'avoir accès à des modules que vous ne possédez pas au départ, comme l'unité de propulsion qui permet à une station en orbite autour de la Terre de se transformer en véritable cargo pour acheminer du matériel vers Vénus, par exemple. La recherche peut être orientée dans deux directions : les améliorations d'une technologie existante (méthode sûre mais lente), ou la création de nouvelles technologies (beaucoup plus aléatoire).

-La construction des stations est le nerf du jeu : il faut acheter des modules, les placer sur une grille, les connectant, en perdant le moins de place possible, et en s'assurant que la station aura assez d'energie, assez de personnel pour être autonome. Pour faciliter cette opération, on peut faire pivoter les modules, qui ont tous un ou plusieurs points de connexion. Pour fonctionner une station a besoin de modules de commande, de logistique, d'énergie, d'équipage, de cuisines, et des connecteurs pour relier tout ça. On rajoute ensuite des modules spécifiques (laboratoire chimique, relais, navettes spatiales, plates-formes de construction, télescopes, panneaux solaires...). Et selon leur nombre, la station entre dans une certaine catégorie (laboratoire scienti fique, hôpital spatial, base de communication...), la destinant ainsi à une utilisation particulière.

Chaque module mis en place pouvant être affecté individuellement au commerce ou à la recherche, l'effort de recherche nécessaire peut être parfaitement maîtrisé, sans se retrouver sur la paille. Car l'argent occupe une place importante dons le jeu : chaque sta tion ayant un coût de fonctionnement, si vous mettez toutes vos stations en recherche, vos liquidités baisseront à vue d'oeil.

Bref, c'est un jeu de stratégie assez complexe, basé sur les données de la Nasa, et qu'il est difficile de maîtriser sans un peu de pratique, en raison de son envergure : 40 modules, et 7 scénarios différents, allant de la simple construction d'une station à la recherche de vie dons le système solaire, en passant par le sauvetage d'une station sur Mars...

Signalons qu'à l'heure actuelle. un bug (non, bug ne signifie pas Bon Usage Garanti, mais le controire), empêche le déroulement de longues parties, la machine cessant toute activité lorsque vous avez construit une dizaine de sta-

tions. Mois ce détail devroit ètre prochainement réglé par Electronic Arts, et E.O.S. s'impasera comme l'un des meireurs jeux à l'heure actuelle sur Appie. En plus, il n'est pas trop cher : 300 Frs.

# Et aussi...

près le gros morceau, le menu fre tin : Bard's Tale 2, èdité par Interplay Productions. Titre: The destiny

knight; thème: médiéval fantastique ; scénario : les mé chants veulent tout casser, it faut les en empêcher. C'est la suite de Bard's Tale (au demeurant un assez bon jeu à l'époque), il y a plus de sorts, plus de monstres, pius de donjons, mais le jeu reste le même : une bête histoire de tunnels de 10', de monstres et de trésors. (610 Frs)

Dans la série « et si on faisait une suite », voici Wizard's Crown 2, édité par S.S.I. (cf. CB 36), titre : The eternal dagger; thême : médiéval fantastique ; scénario : il faut empêcher les méchants de tout casser. Ici non plus, le jeu ne subit pas de transformations radicales, les superbes combats tactiques sont conservés, les combats rapides aussi, les milliers d'objets différents également Ca reste donc un bon jeu assez semblable au précédent.

Pour finir, un petit nouveau dans le club des jeux à thème mediéval fantastique, et dont le scénario se construit avec les mots suivants : empêcher, méchants, tout casser. Il s'agit de Might and Magic, édité par New World Computing. Je raconte le début seulement : chaque personnage a six caractéristiques entre 3 et 18, des points d'expérience pour monter de niveau, un alignement (bon, neutre ou mauvais)... Inc tile de raconter la suite, vous la connaissez. Le jeu présente une vue 3D bien faite et agréable, mais ce n'est pas ça qui fait un bon jeu. Pour les fans uniquement. (550 Frs). Tous ces jolis jeux fonctionnent sur papy Apple II

NDLR : Les personnes întéressées par les produits informatiques \$SI/TSR sur la gamme AD&D peuvent consulter Dragon nº 127 qui en parle en long, en large et en travers sur quatre pages, mais en américain.

#### Frédéric Armand Olivier Tubach

Nous remercions Open Computer, 31 bd des Batignolles, 75017 Paris.

# Petites annonces

# MATERIEL

- Vends module D&D 18 110 F débutent. Expert + modules X1 82. Livres-joux à 15 F 23 figurines de 5 à 10 F. Anthony Grennt - 10, rue Gagarine - 49000 Angers, Tél. (16) 41.47 30 11

- Vends modules Oell Noir 18 ou 25 F Féérie 90 et 50 F Gilles Avris - 53, rue Jagn-Paul Laurens - 61100 Costres. Tés

(16) 63.59.70.21

- Vds figurines Morts-vivonts 5 F
et Orts 6 F. Prix degress is 6 modèles différents. Appeles 2 F. Perter n. qu. 16.
94.57.34,12

- Vends J&S du N<sup>0</sup>11 au N<sup>0</sup>42 sauf N<sup>0</sup>33, 40 et 41. + **HS Jeux & Micros** en bon éta! Demander Etienne au [1] 45.22.68 82 Paris

- Vends Mille et Une Nuite 150 F Pendragon 120 F état neuf Tél, 16 (1) 30.50.21.48. Demander Sébastien, (Yvelines)

- Vds Yorktown 135 F. + 37 Livres dont Youe Stes le Néros BE 10 F pièce ou 100 F. les 72 Liste en écrivant à G. Bohain - 69, résidence lle de France - 59600 Moubeuge.

- Vends nbreux jeux de rôle et scénarios. Luté sur demande. Tél. (16) 97.33.59 17 Région Larient Demander. Gidas Clément (le soir).

- Vds 20 Livres dont Vous lites in Héros + 10 Nyres Quêtes sons Fin + 10 J&S. Patits prix. L. Defroir - 21, rue Gronich 40, 20 Tarnos

vends Maléficas état ne f « drame de la rue des Récollets & Enigmatique Carnet Cap Pap Pap Tél Denis au 6. 93 56 78 38 à Nice 06300

Vends **Rêve de Drugon** (20 F. Elat neut jomais servi. Renaud Maccheron 9. Chemin Saint Ynet (66)00 Nice

Vends Donjons et Dragens base et expert + module B5 300 F Tei (16, 40 63 30 18 Demander Arnaud — Vends Squad Leader, Gt Anvil of Victory Contactor Yves ou (16) 42 20:37:39 à Aix-en-Provence.

- Vds D&D base et expert 130 F choque ou 240 F les deux + Légendes Celtiques 1ère édition 150 F P Muzellier - Côte Rôtie - Coux - 07000

- Vd: ADAD: OA et DSG 90 F chacun. Compagnie des Glaces + soin. 180 F Paranola + 2 soin. + Algue + Ecran 220 F Benoît au (16) 93.53.21 03.

Vends Pendragon 200 F + Marvel Super Héros + 2 scén. 200 F + Livres dont Yous Etes le Héros 5 F Demander Viadimir au (1) 47:27,52:19. à Paris.

Part vds Livres de Science-Fle-Hon fantastique, Lavecraft, Bob Morane, Doc savage inbreus poinciers M. Temperv in Ferma du Rabut 5 rue Rabut 9 400 Orsay Té 1 69 28,45,50, le soir (jaindre 4 TP vds Hitler's Wars 170 F. jamais servi. Tortown 80 F. Séna 100 F. Marc au (1) 43 51 17 10 après 186

- Vds Livres dont Yous Etes le Méros état neuf 13 F Tél. (1) 46 02.98.05 Demander Thomas

Vois scén, grand format pour l'Dell
 Noir à un prix compris entre 20 et 25 F
 Iél. (1) 46.02 98.05. Demander Thomas.
 Vois bestieure en anglais pour Dun-peons & Dragons (créature cota-

peons & Dragons (créature cotalogue) 55 F. jamais servi, 141 (1) 46.02.98.05.

- Vds Paranola VF + écran + scénarios état neuf 200 F part compris. Jacques Faraldo au (16) 93.28.00.73.

 Vends worgames très bon état morques Avalon Hill, International Team, Victory Games, Fabrice Thire. Tél. (16) 57.24.75.76.

- Vds DAO, Flet, MERP, Tollsmon,

Amirauté, 88, Sattlecer, Samourai Blade, Sounty Hunter 100 F chaque + Zargos Lord 16.2 180 F Té 6 94.3 us 3

50 F , and que l'As des As 40 F. Tel. (16) 99 99 48 9 Demander Mark

- Vends figurines + Llyres-Jeux en tous genres + Casus N° 29 31 32 33 34 35 36, 37, 38 et 39 + Epéce & Sortilèges N° 1 Tét (16) 43.82 11.61 pu Gilles Soret - 14, rue Emmanuel Morte 72000 Le Mans

vds jeux de rôle Stormbringer, JRTM... Ch. règles en VF de St. COI. Tel. (16) 77 95.06 26 Demander Aloin. — Vds Vietnam VG TBE 190 F Bonaparte IT neuf 120 F Earire à 5. Sénécha: « Loumistraiet » 3 B, rue d'Agay - 83600

- Vds D&D 120 F. + Bushide 140 F. + I'Ouli Noir 3 coffrets 250 F. + J&S NO 41 et 43 15 F. bon état, 7él. (16) 45 95 24 36 Lourent

Yds Friedland neuf 100 F - figurines de D&D 10 F - me + Gean des Connes 15 F Tél. (16) 53.56 07.64 Demander Amoud

Vends bottes Oell Noir Initiation
 + extension + 10 scén. 300 F
 Worgome Viva Zapata 100 F. Tét. (1)
 43 08.87.85 Asexandre

- Vds Amirauté 60 F Fr. the Great 130 F Valmy, Magenta, 8th Army Int. Wer 80 F. Tel. (16) 88.60.33 83. a Stresbourg

Vds White Death 150 F Nate 150
 F Twilight 2000 + 1 module 250 F
 Oell Noir 300 F A. de Cockborne - 116.
 rue de Boudonville - 54000 Nancy

Vends medules T8E (T&T, AD&D,
 Oell Noir, AdC) + AdC, Rêve de
 Dragon, Starfrontiers, Palladium
 RPO, East & Weet, Legio. Tél. (16)
 34 62 39 36 Demander Denis

- Vds à prix qui fait rire Livres-Joux 18E + modules 1001 Nuits et Caltiques 18E aussi, Alexandre au [16] 26.24 50 40

- Vends 15 mm Jocobite Middle Borth : 420 Fantossins + 715 covalters/Waif Rid + 2 Mumak 1000 F 741 16 12: 45 84 23 31 Renaud

Vends nombreux JdR et scénarios Contacter Eric Delocour - 18, rue des Lys - 14610 Corron

 Vends Cry Havac 90 F, Slege TBE 120 F Napoléon à Austerlitz TBE 80 F L Lepleux - 26, rue H Brunet - 14000 Authie

- Vends DMG VF + Manuel des Joueurs VF + Manuel des Monstres 1 + 1 module UK6 (tout neuf) + 10 Uvres-Jeux Contacter Enc au (16) 87.75.55 46. après 20h.

- Vends Aftermath neuf. John Seie kaers 98 nue Gen. Latz - 1180 Brusslies. Belgrque Tél 02/344.41 64 le soir - Vds Cthulhu 120 F. + module, DMG + PH en françois 120 F 80 F. + LL 80 F Modules D&D 60 F Th Delbourie - rue d'en-bos, 13 - 6553 Erquennes - Belgique.

- Vds tot de figurines Citadel: 4 guerriers, 1 clerc, 1 magicieri, 1 hobbit, 1 zambie 1 arc. Aragain à cheval: 75 fi Bertrand Linne - 1282, avenue de Rosendaei - 59140 Dunkerque, Tél. (16. 28.63.22.12.

Paston Tel 16 78 43 94 6" Frédéric — Vas 18E PHS VF, DMG, MM1, MM2, FF, DSG + Nibrauses documentions, scénarios. Prix 90 à 120 F, Lis tout 700 F Tel. (16) 99 40 00.28. — Vends en françois Pendragon 18E 120 F et 10 Livres-Joux. 15 F. fun Ecrire à S. Locroix - rue A. Correl - Bôt 1 · 55100 Verdun. Tél. (16) 29 84 49 46. — Vds 40 Livres dont Vous êtes la Héras 10 F pièce + Amirauté 700 F Maxime Picat - 79, rue Paul Bignon

76260 Eu. Tel. (16) 35.86 07.01

— Vends SL, COI, COD, G1 TBE 150

F. chaque ou 500 F le tout + bottes de rangement. Tel. le soir au 16 (1)

48.21 00.36. Vds Guif Stylke et JRTM.

100 F. chaque.

Vds Cosus Belli Nº 13 à 39 souf Nº 27 Demonder Jeon-Pierre au (1)

- Stop Afform à saisir ! L'Oell Noir (2 boîtes) + & livres (Oell Noir) +

Star Frontiers 4: SFT Le tout seulement 350 F. frais d'envoi compris, en recommandé. Tél. (16): 50:36:52:44. Christophie à 19h.

- Vds AdC 120 F, + LC & Azons, 150 F - Aldes de jeu AD&D 50 F - 2 scén. D&D 75 F + SO 89 F + Morvel Sup Heroes, MA2 & scén. 170 F + SL 99 F + PH 120 F + DMG 55 F + MM1&2 100 F + OA 125 F Tex 1 69 30 07 93 Frantz

Squad Leader & Cross of Iron 90 F 141. (16) 33.50.12 64. Demander Enc

— Vends Croisade TBE 160 F; ou ech contre Okinawa ou outres wargames Tet (16) 80.71 10.11, après 18 h. Alexis à Dijon.

- Vends Maléfices 100 F. + Duel : Les Maltres des Dragons 50 F Ecrire à Xavier - 86, rue de Bertramenil - 88000 Epinal.

- Yends Paranola + signé + Invoyer les Clones + Pressez les Oranges et dans l'Especa et b. 20 90.37 33. Environ 250 F à débattre

van 1001 Oeli Noir + scén., Légendes Celtiques + Prix du Song, Maléfices, Pendragon VF, Livres dont Yous Etes le Néros. Tel. (16) 86 91.50 89

- Vends bolte **Pendragos** estra neuve, jamais servi 170 F. Région Saint-Nazaire. Tél. (16) 40703283 Demander Frantz

- Vends D&D Companion en angla s ban état 90 F à débattre Nicolas Reve-- 161, Cours Emile Zola - 69100 Villeurbanne.

Rêve de Dragon contre Poranele. Prix à debcit e l'a ou lé 9 Bu 37 98. Demandez hicolas

- vends Zarga s Lords, Baston livres-jaux à prix intéressants Oon e Schame - 20, av. Anstide Berges - 09200 Sount-Groom

- 09200 Saint-Girons.
 - Vds Stormbringer 1.50 F Urgent
 Tel. (16) 20 90 37 33. Demander Ber-

-- Vends Casus Belli Nº 34 & 31 : 10 F pièce bon état. Lourent ou 16 (1) 43 06 50,35. à Paris.

- Vends Oell Noir Init. + axt. 160 F. + 3 scenanos 12 F pièce. Tél. (16) 81.55.69.02 à Besançon. Demander Lu-

- Vds l'Appel de Cthulhu servi 1 fois + 1 scén. 150 F. Livres-jeux 10 F. Bushide neuf 100 F. Tél. (16, 81.61 06 33 é Besançon. Ludovic

- Vds D&D Bose-Expert + 3 modules 200 F (pns très bos) D. Jocobn -15 ollée du Clottre - 59910 Bondues. Tél (16) 20.46.32.87

 Vds 3 scénarios pour FAppel de Cthulhu. TBE 190 F et Affermath TBE 200 F Contacter Pierre Jean. Tel (16) 40 49.78 13 à Nontes.

 Help I Vds Diplomacy 130 F JRTM 140 F Havena 110 F Scénarios de l'Oell Noir 20 F fun. Demander Virtcent Tél. (16) 79 54.42 91

- Vás ADAD r tous livres + parav. + scéru + renues ADAD etc... Contacter Renatu, Tél. 16 (1) 37.64.24.64. à Enghien-les-Barns.

- Vds Livres SF, Fantestiques, Lovecraft, Bob Morane, Nors Pollclers poss éch vieire SF M Temper ville - Ferme du Robot - 5 rue de Bellevue - 91400 Orsay 16 - 16 - 1 69.28.45.50 le soir

~ Vds Solfering + Magenta + 1870 + PZBlitz - Leader + Rommal + Okingwa + Sicile 43 ou Ech contre Gulf Strike + Cry Havoc. Tál (16) 88.29.03.16.

- Vds Okinowa TBE 100 F + D&D Base BE 90 F + JRTM neut 150 F Foor ce Té 6 74 2 91 97 Bourgier Bresse

vdr modules D&D x1, x2, x3, x4, 84, CM2, CM3 - règles Companion - modules AD&D OA3, 13, 14, 13 - World of Greyhawk 516phone 141 16 1 43 27 26 03

vdi 2 boites Oell Noir + 6 scén. - Empire Gel. + Mega 2 + vres eus Pris à débattre au 16 1 39 91 41 27 Vai d'Oile Grégory

Vds vres Oell Noir neuts jomais servis. 12 F. Tun + JdR Démons et **Deathmaze** 60 F. le jeu. Eric su (16): 80.35.75.50

Vds diorama pour 25 mm de 25 à 200 F de 10×5 à 40 x 40 100 F. Marp 50 F Risk 120 F. Tel. 16 (1) 42 42 19 25 Demander Pierre Fils.

— Vos figurines sont tristes. Je vous les pelns (tous genres) à partir de 5 F Tél. (16) 80,56,12,16, à Dijon. Demander

Vos TBE CB a<sup>3</sup>31 15 F n<sup>3</sup>32 6 37 20 F
 Lun, tes 7 n<sup>3</sup> 125 F. Fééria TBE Jean-Marc au (16) 96.32.75 80. (18h30 - 20h30)

— Vds les 3 botes de l'Oeil Noir + 2 modules gratuits + toute le collection livres dont vous êtes le héros. Tél. (16) 61 42 90 87

- Vds Microvision + 5 K7 T8E 250 F ou ach, contra Féorie ou T&T (vf) ou écron (vf) AD&D. Christophe. Tét. (16) 69 30 62 30

Vdi Werhammer Role Pleying
 100 F. Contactez Yves ou 16 (1)
 43.31.71.61 oprés 20h

 Vds Starmbringer + Pécran 200
 F Tel. (16) 55:20:13:88, en semaine oprès 19h.

- Vas Jalik divers, 80 de 5 à 30 F.
Livres dont va êtes le héroe liste contra envelappe timbrée à Penot Pasco-8 avenue Louis Mazet - 46500 Gramat.
- Vas Chill + extension + Bayou de la mort, Le tout 180 F. Tél (16) 21 96.88.78. Demandez Olivier après 19h Echange passible

— Vds Airwar Commande + Highway to the Reich (SPI) + Mission Granade + J. Boné : Basic + Come Master Pack + Coldfinger + Octopussy ; (d) 16 (1) 47:60:92-45. J.M. Host

- Vds Chilf on français + \$ sednarios en TBE Demandez Christophe après 19h ou (16) 40 50.32.09

— Yds cartes neuves pour \$4.nº1 et nº16 à nº24 pour 300 f. Tel. (16) 26.73.38.96. — Vds l'Appel de Cthulhu + 2e sup. 160 f. Paranola 120 f. PH 60 f. WD nº55, 65, 67, 72 10 f. Demander Felix av. 16 (1) 47 05 41.46

- Vds modules D&D 1 B3, X3, CM4
30 F. pièce + Companion Set D&D
110 F + boite initiation Oell Noir 50
F Fabrier du 6 56 24 73 57

Vds figurines en plomb : goules\
squelettes orcs eites etc. 10 f. une ou
100 F. les 12. Frédéric Violette - 148 rue
Richelles. 73490 ca Ravoire.
 Vds Travelor, Timemaster, Sast.

& West, Ponzerbilitz, Maffe Chacun 100 F Demander Arex ou 16 1 47 84 05 87

vas ou ech Chill + extension + scénarios 50 F Maiéfics + sup. Sorcellorie - scénario nº5 .00 F Tel 6:50 22 45 68 Demander Lional

Cth shu Paranaia Franck au 16 (1) 34.51.98.61 à St-Germain-en-Laye (Yve-lines).

- Vds PHO & MAN 1 BO F chacun ou 150 F. les deux. MIRRP BO F. 761, (16) 61 21 2 86

vds DMO 80 F + Timemaster 80 F Ch ; tout sur ADAD en François Tel. (16) 60.77,31.06. Guillaume après 17h – Vds PHB & MM1 80 F. chaque. 150 F. les deux. MERP en angiais 80 F Benoît au (16) 61 21.21.86

 Yends AD&D et scénarii, ch. BD Judge Dradd (Aredit) et la sorcière dormante de Moorcock. Olivier au (16) 85:37.40.62

Vends 14 défis fant. à 17 F pièce scèn. Oeil Noir 15 F Demander Aiex s ou (16, 67 92.77.00 à Montpellier 34000.
 Vds Star Frontiers BE + module 100 F + 3 coffrets Oell Noir + 11 sobnarios 300 F (pout être vendu séparément). Tel. (16) 69 42.06.39

Vds av éch. Star Treis 100 F extension Oell Noir 90 F Démons 100 F. Persinala 110 F. ou contre PN, DMG, MM, UA. Tel. (16) 43,31,05,59 — Vends Maléfices + Spécial Sorcellerie + scénarios 200 F BE Sébartien au (16) 41,47,63,42, après 19h à

- Vends Cry Havoc, Milionium,

Captain Starship: le lot 300 F. Talismon VO: 100 F. Tal. 16 (1) 42,58,53,86. après 18h.

والإن و الرام الرام و الأرام الأرام الرام ال

- Vds 13 livres-jeuxt de 3 à 10 F l'un ou 100 F le lot Ecrire à A. Lafarge - 18, rue Riquet - 63000 Ciermont-Ferrand. Joindre N° de Tét pour liste.

Vends Oeil Noir base + Accessoires 60 F. I'un + Ifvres Oeil Noir 15 F. pièce, Demander liste à Grégory au 95 20 14 07 Corse

Oames & Avolon Hill. Par cher et bon etat. Tel parés 19830 au (16 87.31.21.97 en Moseile.

- Vds 34 Hyres-jaux 6 10 F. pièce + 5 F. port et embaliage Vincent Pilpre - 58, rue de 51 Médard 35750 St-Aubin

A vendre ADAD PK + MM1 + UE: TBE 85 F Tun, ou 220 F. (c) 3 Modules TSR T1 & 4 + DL1&2:120 F + 120 F. = 220 F | | Ortental Adv.

neuf 130 F. Denis au (16) 73.37.71 26.

— Vends COO étal neuf, pions encore attachés : 200 F. Demander Jean-Michel au 16 (1) 69.41.84 04. vers 18-20h (91).

— Vends pour ADAD Ouide du Maintre en trançais amais serve 70 F. Demander Olivier au 16 60 12 32 69.

Vends Quide du Maître et Manuel du Joueur 220 F. à débattre.
 Thomas Marautian après 18h au 16 (1) 46.57 46.22 92120 Montrauge.
 Vends à maitié prix : Junta, Norge,

Zargos Lord, 85, X1,283, Légendes + eccesoires + Lég. Coltiques unus au lé 60 70 26 39 après 18h 771 - Vends Ambush, Wooden Ships &

Fron Mon, Avant-Charlemagne.

Demander Thierry au 16 (1 46 80 70 9)

Region par tienne

Vends martis prix Féérie + TM1 +

702 + DMQ + Arcana + Empire Galect. + Frontières + Sève de l'espett. Linus au (1) 60.70.26.39, après 18h. (77).

- Vends Pendragon (Gallimard) état pratiquement neuf : 120 F. Demander Kanne au (16) 47.67.17.57, à Joue-les-Tourt

 Vends Figurines Médiévoles et Car-War de 2 à 15 F la este contre 1 timbre lintus. Mr Gloude 21 rue Lemosson Henrion 77258 Maret

Wellds word ADEDC (FRA, ODM 4 MD 3 120 F. ASD.AS 60 F. TBF :CTHUB ARKHAM 150 F Plèges de Grimtooth 60 F. Div. Sce 35 F. B2 1 80 U3 AD&D Tel: 16 70 90 87 98 - A vendre Paurines proc Moyen selon taile. Tel au (1) 46 26 10 78 ou écrire à Mr. Philippe RAMBERT 11 rue Foury 92310 Sévres.

- Vds thanques nyariathotep 100 F + scenarii et camp. M.E.R.P. (50 et 80 F). Mr Patrick DELATTRE, 3 alée Léanie Vanhautte - 59200 Tourcaing. - Vds Ilwres jew 15 F. Tet. (16) 20 36 28 27 à Tourcaing liste sur demande.

 Vds ou échangs Ave Tenebrae (nouvelle version) contre slage ou samourel blade, Tal. (1) 43,80.11 49 et demandez du llaume
 Vd. 700 Base 40 5 84 et 87 20 5

- Vds D&O Bose 60 F, 86 et 87 30 F ou le tout 100 F + 8D de super-héros + C8 ≈ 30 15 F Tel. (16) 42 89,01,14 après 18h à José. - Vds Gobelins sur loup, 6 F l'un 20

Fies 4, Tel. (16) 76, 52 00.74, Fabrice.

- Vds figurines. 5 Filone, 20 Fies 5 (Nains, Gobelin, Hobgobelin), Tél. (16) 76 90.72 24. Demonder Olivier.

- Vds ou ech, Appel de Cthulhu +

AUTHOM - 31 rue Hamair - 59880 Saint Saulve. - Vas nombreux joux de rôle et waryames. Ecrire à André de CHOU-

Siège + Richtofen's war - François

wargames. Ecrire à André de CHOU-BERSKY - 42 rue de bratagne - 75003 Pans. - Vds très bon état **Macke Auterit**tz.

Rommei 43 OKINAWA prix à débattre Tél. (1) 45.20.60 15, Demandez David. Vends ou échange Ost, Borodino,

Wagrem, D&D, Napoléan In Spain, Bonoporte, Waterloo, Tél. (16) 56.95.03.74 à Bordsoux - Vás neuf Tellsman 110 F, avant

Charlemagne 80 F et ADC 140 F Demander Stephana du (16) 33.84.85.01 (l'aigle, orne Marci ) - Vds Fendragon stat neuf 138 F ou échange contre James Band 007, Tél. (90) 49,73.99. Après 20h.

 Vds Panzer Leader + conquistador + Samourai + Luftwaff + super Marina. Mr. Mennesson 1 Chemin des Vignes 78990 Elancourt.

### ACHAT MATERIEL

- Cherche scénarios pour ADC et Maléfices faire offre à Arnoud Gaillar 121 rte de lavoux 1095 Lutry Suisse.

- Collectionneur fou recherche bolles soules de RuneQuest ou Maléfices 40 frs max chaque. Daviean Cyrille, tél [1] 48 59 34 47.

Cherché figurines surtout Citodel, AD&D à priz interessonts. Demonder Denis au (16) 21 26 96 48 Merci ! très urgent L

- Cherche tout numero des Wyrm's Footnotes état indifférent tél : (1) 45 32 98 77 demander Fabrice.

- Achète wargames SPI offre forte somme d'organt. Chr Maffini au SAU 1400 Cheseout-Noreoz Suisse 024 21 66

- Ach scen., pions, dessins, piò-ges, décors médiévoux, White Dwarf et Drag.Rad... F Rose 13 8d Fusillés, Belgique 9600 Renoix, 19/32 55 21 95 68.

- Achète tout ce qui concerne Rune-Quest à tous les prix et dans tous les étots. Confecter Grégoire ou (16) 63 46 13 67.

- Cherche règles de bases D&D 50 irs max + modules du même niveau environ 35 frs. Thierry ou (1) 39 57 42 76 après 17h45 merci.

- Achète Flend Folio, demander Gilies au 16 32 43 27 26 après 18 heures. - Cherche SuperGang ou accessoires de Stormbringer à bon priz. Brice (1) 42 28 06 43.

- Cherche scénarios et figurines pas frop thers pour Cthulhu. Tel au (1) 43 87 15 15 Paris 17.

- Achète Fiend Follo 150 fra n'importe quel état mais avec toutes ses pages. Tel 16 (1) 34 12 26 75 demander Noël,

- Achète Romo ou Impérium Romanum ou tout jeu sur l'antiquité. Tèl : Laurent du (16) 26 82 25 19. - Gandalf le Brove cherche tout sur

Lacith (doc, carts, population...) Ecrire à Sébastien Vossen 8 rue des déportés. Verviers 4800 Beigique.

- Cherche somouroi Cry Havoc assez bon état. Tél : 93 08 75 30 au 13 av des Cigales 06510 Corros.

Cherche désespérement Flend Folio en ban état, Ecrire à Charles Duplan 82 rue de Lourmai 75015 Paris. Vite I L.

Cher. Angmar Arder Umber (MERP). Timmermans Fabrice 13 av Croix du Feu 7100 la Lauviere Belgique tél : 064/22 77 48

- Paye bien pour Court of Ardor (ICE) Compaign MERP. Urgent, Marc Mote 83 Bd Redon la Rouviere B11 13009 Marseille (16) 91 41 50 74.

- Achète Joux et Strutégie 1 à 12 complets. Offre 50 frs pièce. Achète Caprix. Tel: 60 79 20 91 , 2 sq Alfred de Muster 91000 Evry.

 Achèle Le Cycle de Tschai de J.
 Vance + Silmarillon de Toikier. Jean Christophe Debart 4 Allée des Fauvettes 42170 St Rombert.

- Charcha Sphinx désespérément. Contacter Alain tel: (1) 69 06 49 37

- Cher, 1815 Waterloo Campaign et Lobositz de GDW. Lourent qui 16 93 33 64 13, 10 ch de Provence 06600

- Charcha tous livres oyont un rapport ovec Cthulhu. Macchi Stephon I oliée de la Tour d'Auvergne 91150 Etampes.

— Achète les Mokanix 1 et 2 et

toujours Adventurer 1 Mercia. Demander Kevin au (16) 50 54 02 94 Chamontx (74) après 17h.

 Achète Footbail Strategy, Pay-dirt, Challenge Football, Statis Pro Basebail è prix roisonnable. Tél : (16) 78 50 55 69 demander Denix

Achète Iron of Cross à fout prix. Vds les Algles, prix à débatre. Philippe tél : (16) 41 66 70 59, 49000 Angers. Après 19h.

- Achète Cross of Iron et Crescondo of Doom. Frederic Remon 11 rue Adom 94210 la Varenne Tel : 48 83

- Cherche traduction de Star Worriors et de Star Wars RPG prix à débattre tél : 16 (1) 46 37 01 84 deman-

- Ach. Jeu des 1001 Nuits, Kings & Things, Blood Royale. François rose 13 bd des Fusilles 9600 Renoix. Belgique 19 32-055/21 95 68 Please.

— Charche Oriental ADV et Unear-

thed Arcano prix à débatre tél : (16) 78 95 41 79 après 20h demander Jean Soptiste.

- Cherche Colach, vds/éch wurgames, JDR, vás scénarii malson pour Cry Havec, Siège etc... Demonder Jean Luc au 61 89 05 83.

- Achète : Le Joyau Noir, le Dieu Fou, L'Epés de l'Aurore, Le Secret des Eunes, prix à débatre. Demander Manu ou 88 69 47 80 après 19h.

- Urgent I Cherche Buttlesystem pour AD&D tel: (16) 83 28 41 05 Viel Thiebout.

- Recharche urgent Cross of Iron bon prix | Eric Dodet 17 rue des Coffres 31000 Toulouse tél : (16) 61 25 03 50.

- Achète tout ce qui concerne **Zune**-Quest: extension, figurines, packs. Demander Mathias au (1) 47 50 16 49.

Cherche extension 1 et 2 de Siège et Croisade, Demander William tél : 93 08 75 30.

Cherche pour ADAD VF du barbare, hourl, samoural etc. Savy Guilloume la Montalay, 38220 Vizille tel: (14) 76 68 23 67 Merci.

- Rech Runequest prix raisonable état égolement - Cherche D&D Boses et Expert. Tel : 47 53 99 54 après 18h demander Thomas

 Achète paravent bon étal pas trop. cher pour D&D, AD&D, Oell Noir. Tél : 16 87 63 01 60 ou 3 rue des plantes Metz 57000.

- Achète Battletech et Monster manual 1. Eric ou (1) 60077858 après

 Achète Oriental Adventures et Monster Monual 2 ADAD à bas prix SVP. Contacter Vincent Au 43 35 07 22

Charche figurine Citadel a The Lord of the Ring # / « Knight of Dol Amroth » antière SVP. Ecrire à Douglas 47 Boursout 75017 Poris.

 Achète robots série Legioss ou Mospeads ou échange contre jeu Battlesystem, Traveller Book. Tel (I) 60 11 26 41 Ap 19h.

- Cherche désespérément D&D Companion botte 3. Demander Xavier au (16) 54 34 07 84.

- Cherche carte de Lorien (JRTM) 45frs les deux. Tel à Amoud oprés 20h au (1) 39 72 71 37

- Achéte Flend Folio. Contacter Olivier tel : 16 88 51 41 30 entre 16 at 20h

Recherche désespérément Seigneur des Annequa de Tokien prix raisonnable appeter Olivier ou 16 (1) 44 53 28 86. Urgent !

 Cherche désespérément Battiecors ou personne possédant ce jeu. Rafaél au (16) 50 51 17 70 (Houte Sovoie).

- Charche CB: 17 à 20, 22, 25, 27, 31, 34, 36, 38 + scénorios + écron de Cthulhu. Olivier Severini 18 rue A Mézières 54190 Villerupt.

~ Achète volumes ADSD + Vieux CB, Chroniques, Dragon Radioux, Farfadet, Info Joux. Tál à Alexis (16) 88 91 50 89 merci.

- Achète COI ou COD bon état écrire à Jean Lasnier, Chatelraould 51300 Vitry le Francois.

- Urgent I rech scénarios Appel de Cthulhu souf le Suplément de Cthulhu Aventures Effrayables & Etudes Approfondies à 50 frs Environ. Noël au 16 (1) 60 60 31 23 de 17 à 20h (Seine et Morne).

# ECHANGE

- Ech. livres-jeux contre Drogon radieux, J&S, White Dwarf, N. Rose - 13, B. Fusillés - 9600 Renorx (Belgique). Tél. (19) 32.55.21.95.68. La so-

- Ech. Empire Galactique + écran + 50 feuilles perso + module contre Bitume. Tél. (16) 56.57.14.31;

Demander Cyril oprès 18h.

- Ech. 17 livres dont vous êtes le héros contre une extension de Baston. Vds W6 Titan 150 F. Olivier au (16) 34,78,40,79.

- Ech. JRTM jamais servi contre AdC ou Maiéfices de prétérence. Appelez José ou (1) 42.53.02.14.

- Ech. ou vds tous personnages « Slège » neufs contre « Cry Hovoc a couse doublon. Tel. [16] 28.63,74.60. Demander Charly Poinsal en soirée.

- Ech. ou vds (200 F.) Les Aigles contre Détective Conseil et 1 neodule. Tel. (16) 97.55.41.18.

- Ech. As des As, Méga 2, Aden, A&C, scénar. de l'Oell Noir contre Warhammer ou fig. méd. F. Rose -13, B. Fusillés - 9600 Renoix (Belgique).

Tel. (19) 32.55.21.95.68.

— Ech. Cthulhu contre figurines et accessoires. Faire vos ofins au (1) 39.52.07.43. Demonder Jean.

- Ech. Le shérif et le hors-le-joi

neuf) contre Amirauté, Itilev Noblesse - 35 rue Minvielle - 33000 Sordeaux. Tél. (16) 56.51.22.36.

- Ech. scénarios Cry Havac, Siège. inédits contre scénarios au parsos crois. Phil Franck 9 route de Thermes Hoelschloch - 67250 Soultz.

- Ech. Air Force contre livres AD&D ou Warhammer ou Ave Tenebrae ou scinarios ADAD ou... Philipps ou (16) 43.95.39.40 dans la Sarthe.

- Ech. X1 contre outre scinorio D&D ou ADAD. Contacter Philippe au (16) 43.95.39.40

- Ech. Worhommer JdR (TBE) og DMG + Monster (TBE) contre Légendes celtiques + règles complètes. Sylvain au (1) 48.27.61.39. après

- Help ! Ech. Cthulhu contre figurines/Décors. François Rose - 13 B. Fusillés - 9600 Renaix (Beigique), Tél. [19] 32.55.21.95.68. Merci I

- Ech. Air Force 100 F. + Paranola 100 F. + Maléfices 150 F. contre Master Rule ou immortal Rule D&D ou figurines D&D. Tel. (16) 49.70.02.65.

- Ech. 14 livres dont vous êtes le héros contre Cthulhu, D&D ou Paranola Demander Didier aprés 19430 au [1] 46.61.59.38.

- Ech. JRTM contre Appel de Cthulhu + module. Guilligume qu (1)

- Ech. Detective Consell + 1 enquête + 1 module AD&D rentre Stormbringer. Tel. (16) 55,23,49,17. Demander Lourent après 17h.

- Ech classes de persos contre autres classes ou aides de jou AD&D. Ecrire à Douglas - 47 rue Bousauit -75017 Paris.

- Ech. Joux at Strategie N's 14, 16, 19, 25, 29, 30, 36 à 48 contre tout sur ADAD. M. Bellone - 54 chemin St Clair - 34200 Sets.

- Ech. DMG of FH pour ADAD on onglois contre The World of Grayhawk. Tel. (16) 21.31.28.58, & Nicolas Fourtroy oprès 19h.

- Ech. Bidonvilles pour MJ de Bitume & Scénarii. Vds 10 livres-joux de 5 à 15 Frs Tél : 16 98 88 07 77 Contacter Amoud.

- Ech. Les Aigles contre Détective consell at 1 module ou vos 200 Frs. tel : 97 55 41 18.

### DIVERS

Nécromancien habile donne couleurs à vos héros favoris (8 ou 20 sp). E. Chambert - 12, av. Leclerc - 78100 St-Germain-en-Loye.

- Peint vos figurines, travell à l'huite très soigné Posez vos ques-tion. F. Soustre - 5, Square Couchy -77100 Meaux, Contre I timbre.

- Plusieurs fois primé à des concours, le réalise vos idées de décors. Travail très soigné. Prix modique. Tél. (1)

Grandeur nature celtique en Selgique du 15 au 17 avril organisé par la GDFL, 13 rue du Curé-Boch, 4920 Chaudiantaine Belgique.

-- Cherche figurines ou mgt de robotech RPG à bas prix. Karim tél : (1) 48 33 23 93. 93300 Aubenvilliers...

 Je possède tout moternel nécessaire pour initiation à ADAD sur la région d Avignon. Tel : [16] 90 32 02 47 demander Stephane.

 Vos figurines sont grises et ternes ?
 Alors laissez moi les politides pour une somme modique. Contactez moi au 31

-- Cherche photocopie du Royaume d'Alarian du CB 13 -. Env ou tél à Fred Bonifassi 17 rue parmentier 06100 Nice (16) 93 52 73 71

- Voulez vous être fiers de vos figurines ? Peinture + vernis + socie pour le prix de 20 Frs min. Nicolas artiste génial, tél : [16] 78 94 38 73 Lyan

- Vds mes services pour scénarios, plans, documents médiévaux, campagnes. Somme dérisaire, demander Thomas au (16) 40 76 85 62 Bye - Créateur d'univers charche idées med-fam + 2 timbres pour reponse. Recherche créateurs, dessinateurs, scénaristes... SVP écrire C Hermier 25 rte de Poris 14370 Bellengreville.

- Je pains vos figurines avec précision et selon vos désirs à partir de 10 Frs. Tel: (1) 43 05 08 17 Stéphone après 20 h. - J.D Lilot organise une aventure au pays des Celtes la 15 avril à Brezee

(Wens) Pour les 13-19 ans. - Pitié I charche conseils ou bonnes odresses pour faire dioramas, écrire à Samuel Garrin 6/406 rue du Barreau 59650 V.A. Vite.

- Recherche désespérement oventures pour Golden Heroes, Philippe ou 35 70 12 30 après 19h Merci d'avance.

- Turwon est un fonzine sur les jeux et JDR, exemplaire contre 2 timbres à accessorances

2,20 Frs. Korine Vallée La Meurier 86210 Monthoiron.

 Plans de chateaux, maisons etc... Contre figurines, écrivez à P E Godichon 8 rue Jean Effel 71100 Saint-Rémy, Répondaz vite!

- Cherche déséspérement des dés pipés, truqués à 10, 20 ou 8 faces. Tél à Pascal les WE ou 16 (1) 60 12 35 89. - Pour souver joueuse solitoire existe-t-il JDR par correspondance médiéval/SF F H Moity 23 av de Grandchamp 78230 le Pecq.

- Achète et peinds la figurine de votre choix et vous la revends à partir de 15 Frs. Laurent au [1] 46 75 97 83.

### CLUBS

- Vieux Nice, Le dub Le Phénix rech. un TUC (donc 1250 F/mois) qui aurait le rôle d'animateur de jeu et de coordinateur des activités lenviron 50 mambres). Le club fonctionne en moyenne 3 soirs par semaine, de 19h à... parfois l'aube. Contacter Jean-Paul au (16) 93.62.51.56. (répondeur).

Jetez-vous « Dans les griffes du Destin » à Dijon grace oux idf. Contacter Yann ou (16) 80.56.30.48, ou Philippe ou (16) 80.30.46.22.

- SOS charche dub dans région de Massy-Palaiseau-Verrière ou aimercit en fonder un à Massy. Merci. Olivier oprès 18h m 16 (1) 69.20.01.35. Cherche dub JdR région Montpellier. P. Bouyer - 17, rus G de Montpellier - 34250 Pulavas-les-Flots, Tel. (16) 67.68,42.63

 Le Saigneurs des Agneaux recrute MD Joueurs pour parties JdR som, et dim. MJC Tappes, 74 Annacy. Tel. (16) 50.57 56.55.

Cherche club wargame sur Saint-Etienne (42). I.D. pour figurines. Jérôme au (16) 77.93.29.79

- Le club des « Lords de Sherwood a attend tous les jaueurs de JdR ADED, JRTM, Stormb., Rêve de Dragon. Mercredi 14-19h + vendredi 20h30 pour worgomes. Florent Denimo! Du (16) 20.84.21.95.

- Berserkers - l'Epés des Brumes, club JdR & wargames en Seine-St-Denis. Tél. Morc ou 16 (1) 47.06.79.28. ou Daniel au (1) 48.94.89.14. 19-20h

- Berserkers et l'Epée des Brumes fusionnent. D&D, AD&D, Nightmares, Chill, Stormbringer, warpames divers. Daniel ou 16 (1) 48.94.89.14.

- Club des Césars de Morianweix cherche jousurs ADAD, Oell Noir, AdC, Wargames. Tel. 064/44.20.20. ou 864/45.88.50. Belgique.

- Chercha club à Paris 17e ou proche, Joueur ADED (3 ons), Poranoia, Battletech. Douglas - 47, rue Boursoult - 75017 Paris.

- Cherche club jouant à Empire Galactique, région parisienne, si possible Paris of baniley quest. Philippe au (1) 46.26.18.17

- Fan de Jak & Stratégie « l'Enfer du Jeu » t'attend les somedis de 14 à 18h & soir ou 1, rue du Château d'Eau -31000 Colomiers. Tel. (16) 61.78.18.94.

 La Crypte : club de jeux de rôle ADAD, AdC, Stormbringer. Rue de Etoile, 9 - 5000 Namur. Belgique. - Cherche club ADAD ou DAD ou Mans ou à la Ferté-Bernard.

Contacter Vincent 14 ans au (16)

43.35.07.22 PS. 3 ons d'expérience. - Nous cherchons meneurs of joueurs près de Liège pour agrandir notre dub. Rens. 041/79.38.48. Belgique. - Cherche débutants pour former un club à Paris 13e et 5e. Tél. (1) 45.35.72.79. Après 19h. Merci d'avance. - Le Dragon Ethylique, dub par correspondance, cherche des membres (mégalos SVP) pour pacte satanique. Régis Joulin que (16)

57.06.45 149. - Cherche club et joueurs wargames + figurines... pour créer structure & St-Etienne. J. Samok - 37, rue Molina - 42000 St-Etlenne, Tal. (16) 77.93.29,79.

- Sulssa, Les Compagnons de l'Olympe cherchent fans de Diplo, WG, JdR. CP 2276-1950. Sion 2 Nord. Tél. 027/38.35.10. Jean-Marc.

- L'Antre des 3 drogons a ouvert ses portes à Antibes. On joue à AdC, ADAD et d'autres jeux possible. Jean-Luc au (16) 93,74.04.18.

# **BON D'INSERTION** D'UNE PETITE ANNONCE

THE THE PERSON AS A STREET THE PERSON AS A STREET

(à découper ou à photocopier)

A retourner à CASUS BELLI -Service petites annonces-5 rue de la Baume - 75008 PARIS

TEXTE A INSERER: Ecrire lisiblement en CAPITALES en utilisant une case par lettre et un blanc entre chaque mot. Notez vos nom et adresse complètes ou votre téléphone avec obligatoirement le (1) pour Paris et sa région, le (16) et le code postal de la ville pour la province. Toute annonce pour des produits informatiques, des photocopies de règles ou de traduction... est supprimée. Tout annonce non conforme ne sera pas publiée.

CLASSEMENT Achat	Fatana
Partenaires C	Echange Divers
	517015

- Un club à Châteauroux, CHTX a un club, un club à CHTX de JdR et wargames. Le Mythe au Logis. Tél. (16) 54.27.77.71. 36000 CHTX.

- « Les Loups de l'Apoculypse » maigré de nouveaux apparts en chair froiche sont tis affamés et vous attendent ou 4, rue des Prés - Armouvilleles-Mantes - 78790 Septeuil. Tél. (1) 30.93.99.39.

- En mai d'avantures, je recherche un club, environs Breteuil (Qise) Tél. (16) 44.51.93.09. Demonder Younick.

L'Epéa Runique vous propose 3h30 de jeu tous les samedis à la MPT de Bagnolet, 25 jeux vous attendent, Tél. 16 (1) 43.63.83.49

- Enfin à Cholet, un club de JdR. Contacter Poscal au (16) 41.65.29.36. Vanez partager votre possion avec nous. - Cherche club wargame environs Auxerra, Bruno Tissier - 24, rue du Pont

- 89270 Arcy-sur-Care. Charche désespérément club

JdR, ADAD ou Paranola. Région de Massy-Palaiseau. Olivier Risocher - 41, avenue Carnot - 91300 Massy. - Rejoignez les Héros, Tanelorn vous accueille le somedi à 14h à Thionville 57100. Confocter Denis ou (16) 82.56.47.54

- Your cherchez un club en Beigique. Pour connaître la liste complète. écrivez à la GDFL - 1,0 venue du Parc -4920 E3mbourg. Belgique. 3 timbres.

- a L'Ecole de Cierheld a recherthe joveurs of PNJ pour grandour-nature. Jeunes. Confectez-neus. 5460 - Clerheid - Belgique

Cherche dub à Besançon, jouent & Stormbringer, Cell Noir Parenote, DAD (deb.). Contacter Baptiste ou (16) 81.81.33.31.

- Club de Supergang à La Verrière le mardi de 21h à 3h du matin. Contactor Eric Vesson ou 16 (1) 34.61.07.34.

Dédale du sombre cherche oveurs/correspondents Cell Noir & autres JdR. François Rose - 13, 8d Fusilles - 9600 Renoix - Belgique.

- 10 fanas de JdR cherchent club près de Mantes. Cherchent correspondonce ovec | Olivier - 44, rue Jules Ferry - 78520 Fallginville.

- Les Maléfiques (nombreux JdR). Au collège Léopold Dussoigne à Jonzae (17500). Cadric ou [16) 46,48,42,25,

- Cherche club dans région grenobloise pour initiation à tous JdR, Isabelle Vanoli - 57, rue des Gloreuls - 38340 Voreppe.

- Après 4 ans d'existence le club de Villebon-sur-Yvette se reboptise. « Les Cent Glands Aventuriers »... Tel. 16 (1) 60.10.59.37

- La club de Jeux de Rôle « La Vorpale Enrayée » se réunit tous les mercredis opres midi à la M.J.C. de Briançon, Tel. (16) 92.21.25.76.

# PARTENAIRES

- SOS MD Joueur cherche partenalres ou club pour ADAD, D&D, AdC. etc... Frédéric au (16) 88.35.39.74. 67000 Strasbourg, Ville !

Cherche partenaires de l'Oeil Noir entre 9 & 12 ons, sur Bordeaux. Contacter le (16) 56.44.39.85. - Cherche fana RQ3 sur Paris ou environs. Thierry ou 16 (1) 30.54.70.27. ou 3, rue Pinal - 92200 Neuilly, M. Fousten.

- Cherche partenaires de 13 à 15 ans pour idR et wargames au Havre, Tel. (16) 35.45.78.61. Contacter

Hervé. Charche partenaires pour AD&D, JRTM, Morvel Superheroes, Cry Havoc, & Rochefort (17). Tel. & Alex au (16) 46.99.78.32.

- Cherche | oueurs(euses) of MD sérieux pour AD&D et Cry Havac & Paris, Tel. 16 (1) 47 04.34.65. Demonder Cédric.

Lorne Greene recherche Joueuses de tout âge, récompense 1000 PO. 74L (1) 45.22.81.78. entre 18h et 21h o Paris. Franck, Roi de son vivant.

- Débutont, cherche personne pouvant minitier aux Jeux de Rôle. Tél. (16) 88.26.18.23.

- Charche joueurs et GR pour Rêve de Dragon à Marsellle. Tél. (16) 91 51.87.54. oprås 18h. Demonder Jean-Vincent.

Cherche joueurs(euses) pour D&D, AD&D, JRTM dons la région de Usieux, 15-20 ans. Contacter Frederic au (16) 31.62.19.13.

- Joueur solitaire cherche partenalres pour Gell Noir sur Versaitles. Contacter Vincent ou 16 (1) 39.51.28.77. Urgent |

3 héros cherchent 2 partenaires

pour Oell Noir pour Serging, Christophe Zune 8, offee des Chevreurs -4108 Neupré.

- Cherche fous de wargames surtout Cry Hovoc, Siège, Croisades. Contacter Stephane au 16 (1) 69.96.29.99. à Juvisy dans Essanne

- Recherche initiateur à Air Force ou Amirauté pour 93, 75, 77. Tél. (1) 48.57.93.61, au (1) 64.03.05.19, Le week-end. Jean-Michel.

- SOS pour couse de « Trouma Grandour Nature a traduire par Service National, plusieurs de nos MJ nous ant quittes, Recherchans MJ ADED, AdC, Paranoia, Fééria. Tél. 16 (1) 30.93.99.39.

Cherche partenaires pour jouer à l'Appel de Cthulhu, Oeil Noir, Pendragon at sur Amiga 500. Tel. à Tony as 16 (1) 49.67.55.13. Dans les Deux-Sevres.

- Cherche Jouours de l'Oell Noir Manu ou 16 (1) 34.22.16.97.

- Cherche | oueurs / oueuses débutants à partir de 23 ans pour joux de rôle sur Toulouse. Tél. à Yolande DU (16) 61 59 31 63

- Charche FF et corresp. (-18 ons) pour joueur ou écrire trucs JdR. Jérémy Motho - Route Clémencière -38950 Saint-Martin-Vineux.

- Cherche partenaires ou dub à Sète au Agde, Contactez-moi. Cédric Belin - 37, rue Jean Moulin - 24200 Sete. Folles vite I

Cherche MJ, joueurs pour JRTM, Storm. Oell NOIr. Region Ath on Belgique. Tél. 068/28.57.76. Renoud oprès 19h. 41, rue du Moulin - 7800 Ath. - Gardien à l'Appel de Cthulhu charche joueurs sérioux sur Paris. Tel. 16 (1) 42.02.86.19.

- Cherche partenoires pour JRTM of autres sur Uslaux. Contactor fredéric au (16) 31.62.19.13. A partir de 15

- Cherche partenaires ou club Oell Noir. Demander Christopher au 16 (1) 60.72.80.17. a Fontainebleau.

- Salame hourt de charme charche partenaires... pour Jdk bien sar AD&D, JRTM, AdC. Contactor Lydia Devère - 14, rue de Champagne -14000 Coen.

- Cherche collabo, pour monter zine. Appeler Olivier ou [16] 51.09.54.82. Qual. reguls : sérieux, notion droit, habitant près de Toulouse. Joueurs charchent MJ ou joueurs 13-16 ans pour Robotech, JRTM, Starwars. Karim ou 16 (1) 48.33.23.93. o Aubervilliera 93300

- Cherche contacts JRYM at MERP pour achat, vente, échange modules et Informations, Glass Puget - 2, rue de Pan or C'hoat - 29290 Saint-Renon.

- Cherche Joueurs(ses) et MJ pour tout JdR. Korim Arfo ou (1) 39.81.09.51. S, rue du Poirier Fourrier -95100 Argenteuil.

- La G.D.F.L. propose une partie de En-Garde par correspondance, cf CB Nº 40. selon les règles belges. Tél. 041/65.74.96. 1, averue du Parc - 4920 Imbourg.

- Cherche perticipents pour un grandeur nature celtique à Păques. Contocter Frederick ou 041/65.01.01. Belgique.

MJ cherche | oueurs/joueuses Oell Noir region Cruil. Ecrire à Christophe Lobianche - 35, rue A. Ribot -60100 Creil.

- Cherche PJS, MJ, PNJ pour Oell Noir, Stormbringer, Paranoia (déb.) à Besançon. Contacter Bapfiste au (16) 81 81 33 31

Cherche joueurs sérieux région Carcassonne, tout joux de rôle. Contacter Olivier Romieu au (16) 68.79.68.63 rapidement I

- SOS partenaires féminines 15-20 ans sur Parls pour parties AD&D. François Carquet - 16, rue Boilegu - 92120 Montrouge.

Cherche partenaires pour D&D, T&T, AdC of Star Frontières entre 13 et 17 ans oux environs de Paris. Tel. 16 (1) 47.84.50.84. (92).

- MJ solitoire cherche loveurs 16-25 ams pour JdR Heroic Fantasy. 50000 St-Lo. Tel. & Elienne au (16) 31.56.19.87

Jeune Joueur de Stormbringer débutant cherche MD et Joueurs dans la région Rouennaise. Frédé-ric au (16) 35.23.44.67.

- Cherche joueurs/joueuses sur la région de Coen. Alexandre Bette -Hérouville - 14200 Scint-Cloir, Tél. [16] 31.95.18.14.

 Cherche partenaires pour AD&D, Warhammer RPG et bientôt Star Wars. Ecrire à Hervé Maugis - 25, rue des Pérides - 95380 Pulseux.



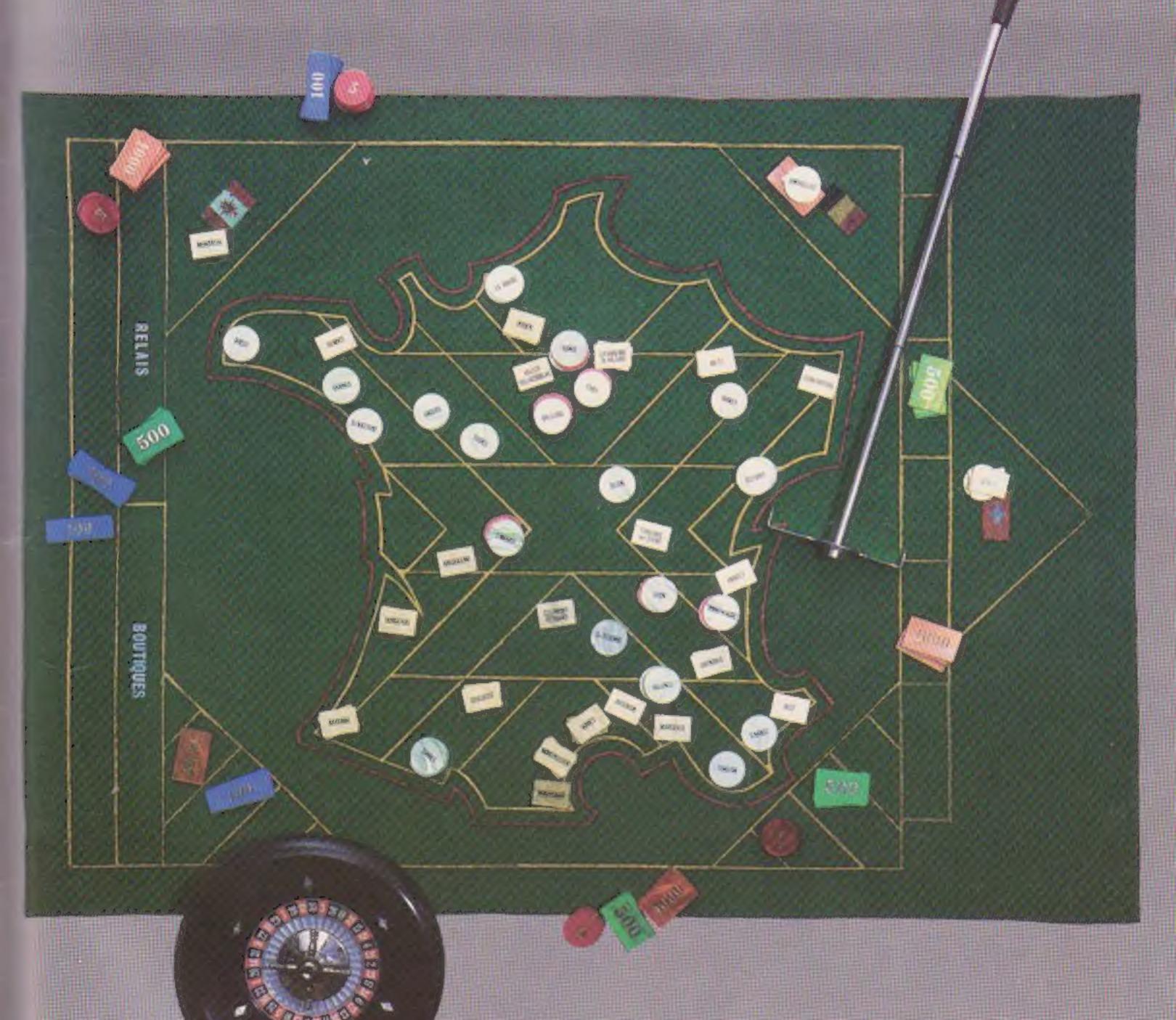


#### LISTE DES RELAIS-BOUTIQUES JEUX DESCARTES

Marcal Control of the	
PARIS	
75005 PARIS - JEUX DESCARTES, 40, rue des Écoles,	
75008 PARIS - JEUX DESCARTES, 15, rue Montalivet,	Tél, 42 65 28 53
75017 PARIS - JEUX DE GUERRE DIFFUSION, 6, rue Meissonier,	Tel. 42.27.50.09
REGION PARISIENNE	
	T/1 00 00 00 00
78140 VELIZY VILLACOUBLAY - FEERICS, CC ART DE VIVRE,	
91000 EVRY - CELLULES GRISES, CC EVRY 2, place de l'Agora,	_181.64.97.81.74
94210 LA VARENNE SAINT HILAIRE - L'ECLECTIQUE	7/1 / 7 7 7 7 7 7
Galerie Saint Hilaire, 93, avenue du Bac	_Tel. 42.83.52.23
PROVINCE	
	_Tel. 41.86.08.07
16000 ANGOULEME - FARANDOLE,	
And the Control of th	_Tel. 45.95.47.25
74000 ANNECY - NEURONES.	
Rue de la Préfecture, L'Émeraude du Lac	TAI 50 51 58 70
74100 ANNEMASSE - LES GALERIES ANNEMASSIENNES,	_161,00101100170
AN OUT WITH THE PROPERTY OF TH	Tél. 50.92.53.17
84000 AVIGNON - L'EAU VIVE.	
	_Tél. 90.82.58.10
64100 BAYONNE - FALINE JOUETS, 11, rue Jacques Lafitte	
90000 BELFORT - FANTASMAGORIE, rue du Comte de la Suze	_ 101 20 29 00 00
29200 BREST - L'AMUSANCE, CC Coat Ar Gueven	TAL OR 44 25 20
33000 SORDEAUX - PRESTABLE CHEVILLOTTE, 24, rue Vital Carles	
06400 CANNES - LE DAMIER, 18, rue du Maréchal Joffre	TAL 03 30 70 67
71100 CHALONS SUR SAONE - LA TOUR DE MARCILLY,	_tel a3 33 15 bt
	TAL OF 40 CO OT
63000 CLERMONT FERRAND - LE QUARTIER BLATIN, 3, rue Blatin	_Tél. 85.48.59.27
21000 DIJON - L'ILE AUX TRESORS, rue de la Poste	TAL 20 07 00 04
38000 GRENOBLE - AU DAMIER, 25 bis, cours Barriat	_181.70,67.93.81
76600 LE HAVRE - AU CLERC DE DUNE, 92, rue du Docteur Vigné _	_181.35.41.71.91
87000 LIMOGES - LA LUNE NOIRE, 3, rue de la Boucherie	
69002 LYON - JEUX DESCARTES, 13, rue des Remparts d'Ainay	_181. 78.37.75.94
13001 MARSEILLE - AU VALET DE CARREAU.	THE DA CT NO. 44
6, rue du Jeune Anacharsis	
37000 METZ - EXCALIBUR, 34, rue du Pont des Morts	_181. 87.33.19.51
34000 MONTPELLIER - POMME DE REINETTE,	T4 65 66 F6 76
33, rue de l'Aiguilleterie	Tel 82 40 52 44
54000 NANCY - EXCALIBUR, 35, rue de la Commanderie	
06000 NICE - JEUX ET REFLEXION, 16, boulevard Victor Hugo	_Tel. 93.87.19.70
30000 NIMES - LA VOUIVRE, 7, rue des Marchands	_161. 66.76.2U.U4
45000 ORLEANS - EUREKA, Galerie du Chatelet	TAL CO. 54 CO. DO.
25000 PERPIGNAN - HOBBY GAMES, 33 bis quai Vauban	_181. 68.51.83.00
35000 RENNES - L'AMUSANCE, CC des Trois Soleils	
76000 ROUEN - ECHEC ET MAT, 9, rue Rollon	_181, 35,71,04,72
76100 ROUEN - ECHEC ET MAT,	T4 00 70 00 00
115, rue Saint Sever	_Tél. 35,73,38,88
42000 SAINT ETIENNE - CACHE CACHE, 23, avenue de la Libération	
44600 SAINT NAZAIRE - MULTILUD, 16, rue de la Paix.	
67000 STRASBOURG - PHILIBERT, 12, rue de la Grange	_Tel. 88.32.65.35
65000 TARBES - LE JOUEUR, 3, rue de Gonesse	
83000 TOULON - LE MANILLON, 5, rue Pierre Corneille	
31400 TOULOUSE - JEUX DU MONDE, 14-16, rue Fonvielle	
37090 TOURS - POKER D'AS, 6, place de la Résistance	
26000 VALENCE - MOI JEUX, 39, rue Bouffier	
56003 VANNES CEDEX - LIRE ET ECRIRE, 22, rue du Mené	_1el. 97.47.38.55
ETRANGER	
BELGIQUE - 1040 BRUXELLES - DEDALE.	
Galerie du Cinquantenaire, 32, avenue de Tervueren	TAL 00 704 00 65
CAMADA 4554 DEDDI MONTOCAL LE VALCT DE COULD DOUG I	

CANADA - 4651 BERRI MONTREAL - LE VALET DE CŒUR, POH2 JR6

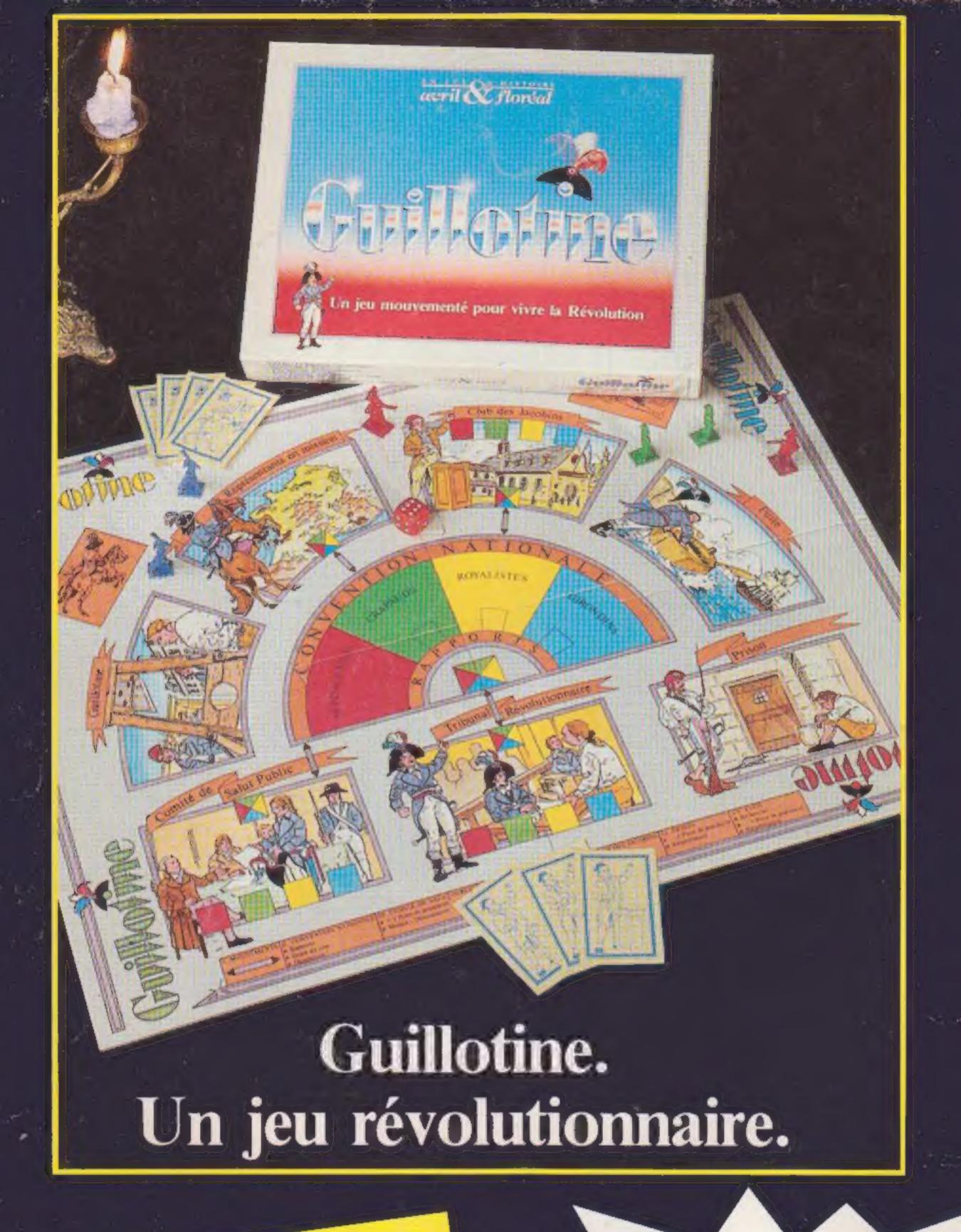
SUISSE - 1201 GENEVE - AU VIEUX PARIS, 1, rue de la Servette \_\_Tél. 41\_22.34.25.76



Faites vos jeux...

Inisez sur:

Res relais-boutiques Jeux descartes



# GAMES

Le spécialiste du jeu d'adultes

Paris Forum des Halies Niveau 2 - Tel. 42.97.42.31

La Defense

Mini-Game's

Patinoire les 4 Temps Tel. 47.78.46.61

36.15 NKTEL DANS L'ANNUAIRE TAPEZ GAME'S

Les 4 Temps Niveau 2 Tél. 47.73.65.92